Videogame Locadora:
espaços de sociabilidade em
São José do Seridó/RN
Ítalo Ramon Chianca e Silva

VIDEOGAME LOCADORA

espaços de sociabilidade em São José do Seridó/RN

Ítalo Ramon Chianca e Silva

ÍTALO RAMON CHIANCA E SILVA

Videogame Locadora

Espaços de sociabilidade em São José do Seridó/RN

São José do Seridó/RN
Edição do Autor
2014

Catalogação da Publicação na fonte

S586v
Silva, Ítalo Ramon Chianca e.
Videogame locadora : espaços de sociabilidade em São José do Seridó/RN / Ítalo Ramon Chianca e Silva. – São José do Seridó/RN : Edição do autor, 2014.
208 p. : il.

Inclui bibliografia.

1. Espaços de sociabilidade. 2. Videogame locadora. 3. São José do Seridó/RN. I. Título.

CDU : 316.4(813.2)

Catalogação pela Bibliotecária
Joyanne de Souza Medeiros CRB 15/533.

SUMÁRIO

Para Ana Lúcia e Valdo, meus pais.

PREFÁCIO

> "(...) **Palavras** são sombras/ As sombras viram **jogos**/ Palavras pra brincar/ Brinquedos quebram logo (...)"
>
> (Titãs – Álbum *Õ Blésq Blom* – 1989)

Nosso encontro também foi mais um jogo, e como tal, o espanto é sua meta, o imprevisível seu maior encanto. Na primeira 'partida' nos encontramos por acaso, através de outras circunstâncias que levaram Ítalo Chianca a voltar aos bancos da universidade para cursar uma disciplina do bacharelado no Curso de História da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (campus Caicó), mesmo após ter terminado Especialização. Ele, deslocado naquela turma, parecia àquelas peças dos jogos que aparecem como signo-surpresa, no intuito de desestabilizar quem joga, às vezes dificultar o jogo.

Em poucos meses ele passou a sentar-se em locais diferentes da sala, ampliou seus laços com outras pessoas que também estavam naquele jogo-disciplina. Movimentava-se como quem quisesse ficar o mais confortável possível no 'tabuleiro' chamado Sala de Vídeo, onde nos encontrávamos todas as segundas e terças

para nossas aulas-jogos. Por muitas vezes o desafiei a sair de suas zonas de conforto, a romper com a timidez com as palavras, a fazer das palavras não apenas sombras, mas também jogos, como sugerem os Titãs. E muitas vezes jogamos juntos, derrotamos nossos possíveis adversários, outras vezes demos 'pause' para poder respirar um pouco e depois continuar a 'partida'.

Entendo a prática docente também como um jogo, porque cada disciplina, mesmo que tenha um plano de curso a estabelecer regras, desafios, etapas, prêmios, assim como um jogo, não há como prever o resultado de cada 'partida', esta que se dá a partir do encontro entre pessoas. Assim, nossa segunda 'partida' resultou dessas imprevisibilidades dos jogos, ao decidirmos juntos/as (toda a turma) montar uma Exposição Museológica: desafio lançado para todos/as jogadoras/es. Aproximamo-nos ainda mais, pela necessidade de tomarmos decisões e definirmos da forma mais interessante como queríamos que as/os visitantes assistissem nossas performances ao final da disciplina.

Nossa terceira 'partida' até começou, mas foi rapidamente encerrada, já que mesmo tendo qualificação para tal, eu não pude aceitar o convite de Ítalo para orientá-lo em seu trabalho de conclusão do bacharelado. Entretanto, o impacto dessa derrota que nos foi imposta pelas regras que são estabelecidas nesses jogos

(muitas vezes à revelia dos/as jogadores), foi rapidamente suplantada outra vez pela surpresa, pelo imprevisto, pela magia que nasce dos encontros nos jogos da vida: o orientador de Ítalo passaria a ser meu grande amigo Helder Macedo, e outra partida foi marcada para meses seguintes, quando fui convidada para a defesa de monografia de Ítalo.

Eis que a impossibilidade da nossa terceira 'partida' permitiu a Ítalo outros treinos, outras tentativas, outras surpresas, outros encontros, outras táticas para conseguir levar adiante seu sonho, tornando materializável seu inédito projeto: historicizar o surgimento das primeiras locadoras de videogame em São José do Seridó e seu desenvolvimento durante as décadas de 1990 a 2010, pensando-as enquanto espaço de sociabilidade infanto-juvenil.

Os jogos não se encerram ao terminar seu tempo de execução. Findada a partida, há um emaranhado de comentários, de acontecimentos, de decisões a serem tomadas, de análises a serem feitas, de rituais que se sucedem. Assim, a impossibilidade da experiência de nossa terceira 'partida' tornou possível que eu não apenas pudesses fazer parte desse momento tão singular da vida acadêmica como a defesa da monografia, mas também que eu pudesse fazer parte desse jogo com minhas palavras, nessa quinta

‘partida’ que se iniciou quando Ítalo decidiu ofertar para muitas/os outras/as jogadoras/es suas próprias palavras.

O livro que aqui se apresenta em palavras-jogos/ jogos-palavras resultou de um intenso e inédito trabalho de pesquisa, ornado de ideias bem escritas, bem organizadas, coerentes naquilo que se propõe a apresentar. A percepção que o tornou possível produziu-se a partir de uma pesquisa inovadora, desafiadora para o campo da História, e nisso também reside sua beleza, seu encantamento, afinal, o que é trabalho de História senão desbravar, ir além, ou como no mundo dos jogos, “pular fases”? Todavia, uma diferença exige destaque: no campo da História ‘pular fases’ não se dá no intuito de “zerá-las”, porque o trabalho de História abre “lareiras no meio da floresta”. Nenhuma ‘partida’ no jogo da História encerra em definitivo a possibilidade de outros desafios, de outras surpresas, de outros jogos-textos sobre quaisquer temas.

É por isso que o livro de Ítalo Chianca faz um convite para leitoras/es seguirem uma aventura pela História: não apenas da locadoras de videogame de São José do Seridó-RN, não apenas pelo mundo dos jogos eletrônicos tão famosos a partir da década de 1990; mas, muito mais que isso, o autor desafia nosso pensamento quando propõe que lá onde se via apenas máquinas,

cadeiras, programas e regras de jogos, troca dinheiro por certa quantidade de horas de diversão, viveram-se histórias que poderiam ser contadas, construíram-se laços de sociabilidade e de intensa amizade, pessoas aprenderam regras e códigos sociais e culturais que as (trans)formaram.

Assim como nos jogos, na História também não é possível prever o final. Esse reconhecimento traz ainda mais vida, ainda mais poesia ao livro de Ítalo Chianca. Portanto, é preciso que eu destaque: as 'partidas' que joguei com o autor desse livro me estimularam a continuar jogando o mágico jogo que é a vida, e é com imensa alegria que o vejo realizando mais um sonho ao ofertar suas palavras-jogos a outras/os jogadoras/es, "palavras para brincar", brincar com a História. Então, que comece a 'partida'...

Campina Grande-PB, numa tarde fria em final de julho de 2014.

Kyara Maria de Almeida Vieira.

INTRODUÇÃO

Os videogames fizeram parte da história de gerações de crianças e jovens, no Brasil, a partir da década de 1980, se tornando um dos brinquedos favoritos. Eles eram capazes de levá-los a novos mundos, aventuras incríveis e fantásticas, onde os usuários poderiam controlar o herói e, porque não dizer, o vilão, de forma única e inovadora, através do virtual e eletrônico, seja em casa ou nos espaços da cidade destinados aos jogos. No final da década já mencionada, no território brasileiro, locadoras de videogames surgiram como espaços de sociabilidade para o público infanto-juvenil, advindas do crescimento da indústria de jogos eletrônicos nos Estados Unidos da América.

Desde o seu surgimento, em território norte-americano, tais locadoras têm servido como lugares em que crianças e jovens constroem relações de sociabilidade em diversas partes do mundo. Geralmente localizadas nos centros das cidades, elas reúnem pessoas para jogar, conversar e se socializar, tornando-se palco da vivência da juventude em torno do seu mundo e da sua diversão. A locadora foi o espaço onde, durante o tempo livre dedicado ao lazer, crianças e jovens de cidades produziram e adquiriram valores, responsabilidades e amizades para o resto da vida.

Na cidade de São José do Seridó, situada na região do Seridó Potiguar, existiram várias locadoras de videogames, entre elas a de Júnior de Davi[1]e Rafael de Bosco[2], Jorge[3], Chico Toco,[4] Raquel,[5] Toinho,[6] Tadeu,[7] Eliel,[8] Beto[9] e Fernando.[10] Duas dessas são mais citadas pelos antigos frequentadores: a locadora de Toinho, que teve início junto com a de Raquel em 1996/1997 e a de Tadeu, iniciada em 1997, ambas situadas no centro da cidade.

Durante a segunda metade da década de 1990 essas locadoras atingiram seu auge como principal espaço de sociabilidade da cidade no que diz respeito ao público infanto-juvenil. Os dois grandes estabelecimentos dessa natureza, o de Toinho e o de Tadeu, passaram a disputar cada cliente, disponibilizando novos recursos e alternativas para diversão. O investimento nas locadoras, na busca de atrair novos jogos, gerou a formação de espaços confortáveis, atrativos e modernos para os padrões da cidade. Assim, crianças e jovens fizeram uso exaustivo desses lugares de sociabilidade, jogando e encontrando com os amigos no seu tempo livre, entre as obrigações do dia.

Entramos em contato com pessoas que, no recorte anteriormente mencionado, frequentaram esses espaços, bem como, com antigos donos de locadoras. Em conversas informais,[11] tais sujeitos, quando discorríamos sobre este trabalho,

confirmaram a importância das locadoras para as suas vidas, no âmbito social e particular. Também nos relataram que, além da função de casa de jogos, a locadora atraía os meninos como ponto de encontro, como espaço de conversas e brincadeiras. Tais lugares foram importantes para a sua formação como pessoa, a julgar pela forma como nos informaram que eram iniciados nas regras da locadora, obedecendo aos valores pregados pelo dono e pelos jogadores mais experientes, considerando de muita importância a frequência nesses lugares.

Com antigos frequentadores das locadoras, especificamente, percebemos certa satisfação em responder questões sobre seu antigo lugar de convivência, nos informando da importância e relevância para vida social de tais espaços juvenis, representando uma extensão do seu próprio lar e preenchendo o vazio de espaços destinados ao seu lazer antes do início dessas casas de jogos. No caso dos ex-donos, procuramos antigos funcionários e responsáveis pelo funcionamento das locadoras, onde nos foi informado que mesmo os ocupados com o trabalho e manutenção do lugar viam os estabelecimentos como importantes espaços de sociabilidade da cidade, destacando sua importância tanto na garantia de sua sobrevivência através dos lucros quanto das amizades feitas no período em que funcionaram.

Partindo do que foi discutido acima, o objetivo deste trabalho é o de estudar as locadoras de videogames em São José do Seridó, entre as décadas de 1990 e 2010, na tentativa de compreender o uso desses espaços como lugar de sociabilidade pelo público infanto-juvenil. Nossa pesquisa busca elucidar questões da seguinte ordem: Como as locadoras de videogames se constituíram enquanto espaço de sociabilidade em São José do Seridó? Como surgiram as primeiras locadoras na cidade? O que levou a insustentabilidade desses espaços como negócio e ponto de encontro dos jovens? Como os antigos donos e frequentadores encaram hoje o fim das locadoras?

Entendemos locadoras de videogames, neste trabalho, como os espaços utilizados para a exploração comercial de videogames e jogos eletrônicos através do aluguel por minuto, frequentados por jovens e adultos, com o objetivo de diversão e interação social. Surgidas no final da década de 1970 e início de 1980, as locadoras tiveram origem nos Estados Unidos, primeiramente como opção secundária de outros estabelecimentos comerciais, visando lucro extra com o emergente mercado dos jogos eletrônicos, consequente do sucesso de jogos como ***Pong*** e de aparelhos como o ***Atari***[12]***.***

No caso específico do recorte espaço-temporal escolhido, as locadoras surgiram em São José do Seridó no início da década de 1990, com a iniciativa de Júnior de Davi em explorar um videogame na sua própria casa. Esta é considerada a primeira locadora da cidade, que nasceu concomitantemente com o aparecimento das primeiras locadoras no interior do Brasil, vindas das grandes cidades.

Essa expansão foi resultado do sucesso do negócio nos grandes centros no final da década de 1980, espalhando-se para o interior rapidamente como modelo de negócio lucrativo, encontrando espaço adequado para servirem, além de lugar de diversão, espaço de convívio e ponto de encontro.

É justamente nesse período que se tem início a formação das primeiras locadoras em quase todo o território nacional. Revistas especializadas em videogames como a ***Progames*** divulgavam em seções dedicadas aos donos de locadoras, dicas sobre a forma ideal de funcionamento adequado e sucesso de um estabelecimento desse tipo no início da década de 1990. Com isso, novas casas de jogos eram iniciadas em quase todo o território nacional com o auxílio da Progames, justamente nesse período que as primeiras locadoras surgiram em São José do Seridó.

Escolhemos a cidade de São José do Seridó como unidade de análise espacial deste estudo, considerando se tratar de uma das primeiras cidades do Seridó a possuírem locadoras de videogames também, o convívio diário do autor desta pesquisa nas locadoras da cidade desde o início da década de 1990 até meados de 2010, proporcionando uma visão detalhada do tempo em que trabalhou e frequentou as locadoras. São razões, ainda, para a escolha da cidade de São José do Seridó como unidade de análise o fato de o autor possuir uma rede de amizades e contatos, que facilitou o acesso às informações e material da época. Sublinhamos, também, a presença, residindo na cidade de São José do Seridó, de Judas Tadeu Nunes Rodrigues, peça importante para entender o desenvolvimento das locadoras, não só no recorte espacial desta pesquisa, mas, em nível nacional, dado as conexões que possuía com outros donos de locadoras e fornecedores de fitas de jogos.

O marco temporal definido para a pesquisa compreende o início da década de 1990 e os últimos anos da década de 2010. A escolha do recorte prende-se a dois pontos. O primeiro é o desenvolvimento de locadoras que obtiveram sucesso no Brasil, como mostrado nos periódicos impressos da época, especificamente, a revista Progames, como será discutido no Capítulo 1. O segundo marco é o surgimento das primeiras

locadoras de videogames em São José do Seridó, que remontam aos primeiros anos da década de 1990, com as locadoras de Júnior de Davi, Jorge e Raquel[13]. Embora seja fundamental estabelecer um marco espaço-temporal definido, nada nos impede de ultrapassar suas fronteiras, quando necessário, com a finalidade de permitir um melhor entendimento do fenômeno das locadoras de videogame e seu uso por crianças e jovens. Isto ocorre especialmente com o surgimento dos espaços de locação de jogos, cuja gênese transitava, em geral, entre a ideia de sua constituição e seu efetivo funcionamento.

O interesse em estudar as locadoras de videogames como espaço de sociabilidade partiu da própria experiência pessoal do autor deste trabalho, que frequentou, desde os seis anos de idade, tais estabelecimentos da cidade de São José do Seridó. Por ter suas melhores lembranças relacionadas a estes espaços, que, praticamente, deixaram de existir na cidade, o autor sentiu necessidade de conhecer mais sobre sua história e o que os outros frequentadores e ex-donos pensam a respeito desses espaços tão marcantes em suas memórias.

Quando menino, pois, o autor deste estudo jogou com seus amigos e passou os melhores momentos da sua infância e juventude dentro de locadoras de videogames. Através da prática

do jogo, acompanhou o desenvolvimento tecnológico através dos ***consoles***, criando novas amizades e fortificando laços permanentes com os colegas, amigos e os próprios irmãos que também fizeram uso desses espaços de sociabilidade, sendo o passatempo favorito da família. Ao crescer, verificou que as locadoras foram espaço muito importante para tantos outros que a frequentaram e que guardam com carinho e saudade ótimas lembranças e histórias dos tempos do videogame.

Do ponto de vista social, esta pesquisa justifica-se pelo fato das locadoras de videogames terem sido o principal espaço da cidade de São José do Seridó, frequentado por crianças e jovens, durante as décadas de 1990 a 2010. Tratar desses espaços, dessa maneira, significa recuperar o valor afetivo de toda uma geração que cresceu frequentando as locadoras, sendo ponto determinante na formação de valores enquanto lugar de lazer, aprendizado e memória.

É preciso, ainda, reconhecer o apreço sentimental nas falas daqueles que utilizaram das locadoras, seja jogando, trabalhando, locando ou simplesmente encontrando os amigos para uma conversa no final da tarde. Hoje, com o fim das últimas locadoras em São José, a necessidade de preservar suas histórias e memórias é de suma importância para todos aqueles que possuem raízes

identitárias ligadas aos referidos espaços por meio de suas lembranças.

Trabalhos ligados à temática dos jogos, na conexão com as sociabilidades, ainda são escassos no âmbito da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Nosso estudo alinha-se, de forma tangencial, com dois trabalhos produzidos nesse sentido. O primeiro é uma dissertação de mestrado em Antropologia Social, defendida em 2012, de autoria de Emerson Henrique da Silva, que centra-se na análise das redes de conhecimento, sociabilidade e lazer construídas por jovens que frequentam a *Lan House do Paulo,* situada em São Gonçalo do Amarante, onde se utilizam do jogo de interpretação on line ***World of Warcraft*** (SILVA, 2012). Com relação ao segundo trabalho, trata-se da monografia de graduação em História de Saint-Clair da Cunha Lima, defendida no mesmo ano. O estudo investiga o modo como as interinfluências entre as heranças medievais – de elementos pré-cristãos –, a mentalidade medieval do maravilhoso e as produções literárias do século XX concorreram para uma cristalização de uma fantasia medieval contemporânea, encartada e partilhada nos jogos de RPG (LIMA, 2012).

O trabalho, do ponto de vista teórico-metodológico, situa-se na fronteira entre a História Social e a História Cultural. Estamos

considerando a História Social, partindo da problematização feita por José D'Assunção Barros, como uma categoria transcendente que acaba perpassando ou mesmo englobando as outras especialidades da História (BARROS, 2009, p. 110). A análise que fazemos sobre a sociabilidade circunscreve-se nos objetos recorrentes desta dimensão do conhecimento histórico, evidentes nos modos e mecanismos de organização social, classes sociais, relações sociais e humanas e formas de sociabilidade.

Em se tratando da História Cultural, a nossa pesquisa encaminha-se para uma análise da cidade dentro do leque de possibilidades explorado por Sandra Jatahy Pesavento, para a qual, estudar o urbano sob o viés cultural avança em relação, apenas, à compreensão do próprio espaço citadino. Esse olhar pensa as representações que se constroem na e sobre a cidade, o imaginário urbano e a construção dos espaços em que se tecem sociabilidades, abordando atores, práticas e lugares de memória (PESAVENTO, 2005, p. 77).

As sociabilidades construídas nas locadoras de videogame, assim, são entendidas, neste trabalho, como decorrentes das relações tecidas entre indivíduos – notadamente, donos das casas de jogos e seus usuários – no plano mais amplo da sociedade. Da mesma forma que podemos entendê-las enquanto práticas

culturais, produzidas no âmbito do cotidiano entre tais sujeitos, das quais, nos dias de hoje, se pode recorrer pelos caminhos da memória.

O limite que separa essas duas dimensões do conhecimento histórico é bastante estreito, também, na abordagem que fizemos neste estudo. As locadoras de videogame, como já comentamos no parágrafo anterior, traduzem-se enquanto lugares privilegiados para se compreender as sociabilidades construídas entre os diversos atores que a frequentavam. Todavia, o aporte teórico da História Cultural nos permitiu que encontrássemos com sujeitos históricos menos privilegiados pela documentação oficial, que, indagados, nos falaram de suas memórias sobre um dos espaços da cidade e, consequentemente, de sua experiência individual e coletiva com os jogos.

No que concerne ao campo de estudos sobre o jogo eletrônico e sua relação com os espaços de sociabilidade juvenil, tais temáticas vêm sendo debatidas apenas recentemente pelos historiadores, até mesmo porque os processos históricos que as permeiam se constituíram na sociedade contemporânea. Porém, mesmo com poucos trabalhos na área podemos identificar três correntes de estudos sobre as temáticas em questão: o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta de aprendizado e sua influência

na vida dos jovens; os espaços de sociabilidade e condição juvenil na sociedade moderna; e a narrativa nos jogos eletrônicos.

As pesquisas sobre os jogos eletrônicos se concentram no âmbito das Ciências Sociais e da área de educação e desenvolvimento de jogos. Leovigildo Samuel Santana, em dissertação de mestrado em Educação defendida na Universidade do Oeste Paulista, destaca o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta à disposição dos professores, considerando que os jovens estão ficando mais tempo na frente de um computador ou consoles de videogames do que lendo livros e interagindo socialmente. Em *Os jogos eletrônicos na era do aluno virtual: brincar e aprender*, Santana mostra o diferencial entre o aprendizado de diferentes grupos de alunos que usaram os livros e os jogos eletrônicos para o estudo da Segunda Guerra Mundial (SANTANA, 2010).

Trabalhando nessa mesma linha, Lia Rodrigues, Rodrigo Lopes e Pollyana Mustaro, em trabalho apresentado no VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGAMES,[14] estudam o impacto na cultura e na sociedade da evolução dos jogos eletrônicos e das redes sociais, analisando os diferentes tipos de comunicação gerados por essas tecnologias (RODRIGUES, LOPES e MUSTARO, 2010). Por outro lado, em

pesquisa que teve como recorte espacial os Estados Unidos, Douglas Gentile *et all* analisaram os efeitos negativos do uso de jogos violentos por adolescentes, verificando de que forma os jogos de conteúdo adulto e violento interferem no comportamento de crianças e jovens na escola (GENTILE *et all*, 2004).

Tratando do jogo eletrônico na esfera educacional, Helenice Ferreira e Dilton Junior, no artigo intitulado *Jogos eletrônicos e educação: um diálogo possível com a escola*, publicado na revista Vertentes, da Universidade Federal de São João del-Rei, investigam os sentidos produzidos na relação de jovens com os jogos eletrônicos. No texto, os autores refletem sobre possíveis diálogos entre as práticas culturais e escolares, apontando que a sensação de imersão e o caráter interativo proporcionado pelas mídias digitais contribuem significativamente para a constituição de subjetividade desses sujeitos, instaurando novos modos de relacionar-se com a informação e o conhecimento (FERREIRA e COUTO JÚNIOR, 2009).

Acerca dos estudos sobre os espaços de sociabilidade e condição juvenil na sociedade moderna, os trabalhos foram mais privilegiados por autores das Ciências Sociais. José Machado Pais, no artigo *Lazeres e sociabilidades juvenis – um ensaio de análise etnográfica,*

publicado na revista Análise Social, analisa a simbologia do lazer nas culturas juvenis, definindo visões sobre a cultura do tempo livre na vida dos jovens, afirmando que é impossível falar de juventude sem falar de lazer (PAIS, 1990). Neste trabalho são discutidos os conceitos de condição juvenil que seriam usados por pesquisadores de outras gerações, como é o caso de Juarez Dayrell, onde discute as relações entre juventude e escola, problematizando o lugar que esta última ocupa na socialização da juventude contemporânea, em especial dos jovens das camadas populares, evidenciando a existência de uma nova condição juvenil no Brasil contemporâneo (DAYRELL, 2007).

Temática cada vez mais frequente em pesquisas relacionadas a jogos, a problemática sobre o uso de narrativas nos videogames atuais vem se tornando frequente na academia, principalmente entre os cientistas sociais, programadores e linguistas. Em *A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos*, Isa Beatriz, Jodeilson Martins e Lynn Alves discutem as narrativas presentes nos jogos digitais, apresentando as transformações ocorridas graças a sua adaptação em diferentes meios, inclusive nos jogos eletrônicos onde, cada vez mais, está sendo utilizada como forma de garantir diversão (BEATRIZ, MARTINS e ALVES, 2009).

Por sua vez, em meio a escassez de publicações sobre os jogos eletrônicos e seus espaços de sociabilidade e aplicação, Silvia Zanolla reconstitui o surgimento e a evolução dos jogos eletrônicos e explicita o resultado de pesquisas feitas sobre a sua influência no comportamento escolar de jovens brasileiros (ZANOLLA, 2010). Todavia, percebe-se que a temática relacionada aos jogos eletrônicos e seus espaços de convívio impõe uma crise de identidade para aqueles sujeitos que não dominam o mundo virtual. De alguma maneira, isso opera uma crise de autoridade entre as diferentes gerações, afastando os tradicionais pesquisadores dessa nova alternativa de estudo, inclusive gerando repulsa pelos estudiosos que enveredam por esses caminhos da pesquisa dita clássica.

A discussão historiográfica sobre a qual discorremos nos parágrafos anteriores, que se estendeu, também, no sentido de incursionar por publicações periódicas acerca de videogames e locadoras no Brasil,[15] foi o primeiro dos passos que tomamos no sentido de atingir os objetivos propostos na pesquisa. Após a listagem e fichamento das citadas publicações, iniciamos o processo de coleta de informações sobre as locadoras e seu uso pela juventude são-josé-seridoense, que ocorreu a partir das seguintes frentes de trabalho.

O primeiro passo foi a veiculação de um pedido, através da rede social *Facebook,* no perfil pessoal do autor deste trabalho, no dia 10 de setembro de 2013.[16] Solicitamos, através da rede, que as pessoas que lessem a postagem e que tivessem alguma informação que remontasse aos tempos das locadoras de videogame em São José do Seridó entrassem em contato com o autor deste estudo. A postagem recebeu 32 curtidas, 46 comentários e 1 compartilhamento por meio do *Facebook*. Vários sujeitos, amigos, parentes e conhecidos deram seus primeiros depoimentos sobre as formas de uso, localização, donos e jogos que eram utilizados nas locadoras, formando um mosaico de informações.

A coleta desses dados nos permitiu separar os depoimentos que continham mais detalhes daqueles que eram mais superficiais. Os autores dos primeiros foram novamente contactados, mas, desta vez, a partir de e-mail, sendo-lhes proposto que respondessem a um *Formulário On-Line,* criado e disponibilizado no *Google Drive*. O formulário trazia um questionário, com perguntas abertas, onde foram feitas indagações sobre as locadoras de videogame da cidade de São José do Seridó, visando identificar quais eram, onde se localizaram e como surgiram. Foram remetidos e-mails para 17 usuários do *Facebook,* dentre eles, amigos

de longa data frequentadores de locadoras e 3 ex-proprietários do espaço.

Após recebermos e analisarmos as respostas, contidas de forma automatizada, em uma planilha contendo os dados respondidos no formulário do *Google Drive,* encaminhamos novo questionamento, desta feita, apenas para os ex-jogadores. Novamente se utilizando dos recursos informáticos do *Google Drive,* remetemos formulário, para doze pessoas, indagando daqueles que já haviam utilizado os serviços das locadoras quais as razões que os levavam a frequentar essas casas de jogos e quais suas memórias e de outros usuários e antigos donos acerca das mesmas. Os dados foram recebidos, por meio da resposta no sistema, de forma automatizada, como os do formulário anterior.

A análise dos dados contidos nos dois formulários nos permitiu, novamente, escolher os indivíduos que, a julgar pelo maior detalhamento em suas respostas, poderiam nos receber para uma entrevista. Agendamos, previamente, o contato presencial e, dessa maneira, realizamos diálogos com oito pessoas, sendo cinco ex-jogadores e três ex-donos. Por opção dos narradores, as conversas não foram gravadas. As entrevistas foram conduzidas a partir de perguntas semi-abertas, cujas respostas foram colhidas, pelo autor, em caderno de campo.

A análise do conteúdo dos comentários à postagem no *Facebook,* das respostas aos formulários do *Google Drive* e das anotações feitas nas entrevistas nos permitiu obter um detalhado panorama sobre o contexto social e urbano da cidade nas décadas de 1990 a 2010, assim como, identificar os motivos do uso desses espaços como forma de convívio social, além de espaço de diversão.

Mesmo com a falta de documentação escrita e oficial sobre as locadoras de videogame nesse período, as vozes dos atores históricos com os quais entramos em contato se somaram a imagens fotográficas do período, que conseguimos coletar no acervo de Tadeu. Referimo-nos, especificamente, a fotos do espaço interno de uma das suas antigas locadoras, com flashes de competições ali realizadas. Engavetada numa caixa com objetos sem uso, em sua residência, na cidade de São José do Seridó, destinada ao esquecimento, encontramos, num processo quase *arqueológico*, um álbum de fotos da sua locadora. Com autorização do proprietário, digitalizamos e postamos as imagens no perfil pessoal do autor deste trabalho, na rede social *Facebook,* para que os ex-jogadores pudessem expor suas opiniões acerca do conteúdo imagético. O resultado desses comentários foi de vital importância para esta pesquisa.

O trabalho está estruturado em quatro capítulos. No primeiro, apresentamos o surgimento dos primeiros jogos eletrônicos e o seu desenvolvimento até gerar os primeiros espaços dedicados à venda, aluguel e interação entre jogadores nos Estados Unidos da América e, posteriormente, no Brasil. No segundo capítulo, historicizamos o surgimento das primeiras locadoras de videogame em São José do Seridó e analisamos seu desenvolvimento durante as décadas de 1990 a 2010. Analisamos, no terceiro capítulo, as locadoras enquanto espaço de sociabilidade infanto-juvenil, caracterizando esses lugares como ponto de encontro e lugar de uso no tempo de lazer dos jovens em São José. No quarto e último capítulo, apresentamos as prováveis causas que levaram ao fim das locadoras como negócio e espaço de sociabilidade na cidade, atentando para a visão dos antigos frequentadores e ex-funcionários sobre a derrocada do uso de tais espaços. Trata-se, também, da parte de nosso trabalho onde esboçamos as nossas considerações finais acerca da pesquisa.

JOGOS ELETRÔNICOS E ESPAÇOS DE SOCIABILIDADE

ASPECTOS HISTÓRICOS DO *JOGO*

Desde os tempos mais antigos, o homem encontra espaço entre suas atividades cotidianas para jogar. Segundo Givaldo dos Reis, "o jogo é um fato mais antigo que a própria cultura, pois até uma simples brincadeira com cachorros é um jogo, por determinar regras" (REIS, 2005, p. 25). Geralmente, onde houve estabelecimento de sociedades humanas, também aconteceu a necessidade de jogar, de haver um elemento lúdico incorporado às práticas culturais, sendo este capaz de retratar características, valores, crenças e formas de interação de cada povo. Segundo Sílvia Zanolla (2010), desde a era clássica romana o jogo é registrado como uma extensão da forma como os homens estabelecem laços sociais e organizam suas atividades, não sendo um mero fenômeno lúdico, mas fruto da interação social com a cultura.

Num panorama sobre o desenvolvimento do jogo nas sociedades humanas, a mencionada autora mostra que outros povos da história também tinham sua própria forma de ver o jogo.

Desde o século XI, o povo árabe valorizava economicamente o jogo e motivava encontros comunitários ao seu redor. Para os maia e os asteca, antes da chegada de Cristóvão Colombo (1492), seus jogos representavam rigor moral e costumes reservados, possuindo, majoritariamente, valor simbólico. Os homens que viveram no Medievo possuíam seus próprios jogos, representando seus valores religiosos e lúdicos, utilizados tanto por crianças quanto por adultos (ZANOLLA, 2010).

A presença do jogo na sociedade tornou-se, assim, representação de significados, crenças e valores. Para Zanolla (2010), uma vez que a história do jogo acompanha a trajetória das transformações sociais, políticas e econômicas, tal história traduz as necessidades de uma sociedade mais dinâmica e moderna na sua forma de produção e consumo. Assim, "a história dos jogos na sociedade moderna está diretamente ligada ao desenvolvimento e a consolidação do sentido de infância e consumo do capitalismo" (ZANOLLA, 2010, p. 39).

Assim, o surgimento dos primeiros ***jogos eletrônicos*** no período correspondente aos conflitos entre Estados Unidos da América e União Soviética, na chamada Guerra Fria[17], em meados do século XX, nos mostra um pouco de uma sociedade imersa na corrida por novos avanços tecnológicos e cada vez mais

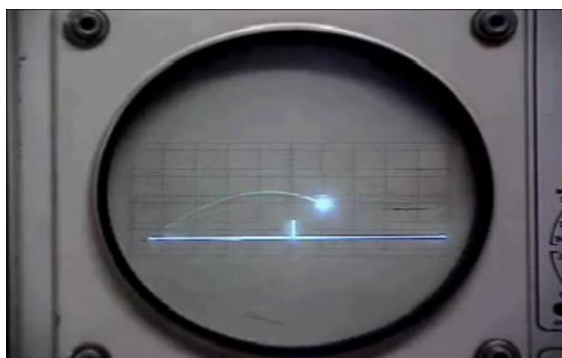
preocupada com o entretenimento individual, o que acabou gerando novas possibilidades na utilização das tecnologias desenvolvidas pela constante busca por avanços militares. Muitos foram os avanços tecnológicos obtidos no período correspondente a esses conflitos, pensados, inicialmente, para o extermínio de pessoas durante as duas grandes guerras mundiais e que adquiriram outros usos entre a sociedade civil ocidental. Avião, penicilina, computador, satélite e vacinas são apenas alguns exemplos de tecnologias reaproveitadas de outras maneiras. Quando se iniciou a corrida espacial e tecnológica, durante a Guerra Fria, pesquisadores logo desenvolveram novos mecanismos capazes de transformar a forma como nos comunicamos e interagimos, principalmente com o advento dos computadores. Foi justamente neste período que os jogos encontrariam tecnologia suficiente para tomar um novo rumo.

Os ***jogos tradicionais***, agora, encontravam nas novas técnicas de computação e engenharia eletrônica os avanços necessários para alavancar-se a um novo patamar, o do ***virtual***. O jogo passaria de seu plano físico para um universo ilusório, onde a linha de imaginação funde-se com uma realidade criada por aparelhos eletrônicos, podendo, dessa maneira, concretizar a capacidade de criação de uma realidade paralela. Essas novas

tecnologias encontraram, em mentes visionárias, a capacidade de transpor a realidade e colocar o jogo neste novo mundo virtual. Aos poucos, o homem foi transformando a forma de jogar e criando, inicialmente sem intenção, uma indústria que levaria menos de quarenta anos para concretizar-se fortemente na cultura do entretenimento, desbancando o cinema e ameaçando a indústria musical como maior mercado desse ramo.

Segundo Givaldo Reis, "Atualmente existe um consenso entre os historiadores: o primeiro jogo conhecido foi criado pelo físico Willy Higinbotham em 1958, que trabalhava no *Brookhaven Nacional Laboratories*, no estado de Nova York" (REIS, 2005, p. 44). O jogo, ou programa, chamava-se *Tennis for Two* (Figura 1) e era exibido na tela de um ***Osciloscópio***; possuía uma linha no centro da tela representando uma rede e um pequeno ponto reluzente representando uma bola de tênis, que tinha seus movimentos controlados por dois jogadores através de joysticks (controles). O jogo era uma simulação bem simplória de uma partida de tênis, mas que não precisaria da existência física de uma quadra e da bola, pois tudo agora se passava dentro de uma pequena caixa eletrônica capaz de reproduzir a imaginação humana. O *Tennis for Two* ficava em exibição na base militar do Brookhaven Nacional Laboratories[18], junto de aparelhos e armas de fogo usadas durante

os conflitos da Segunda Guerra Mundial e logo chamou a atenção do público que poderia acompanhar os primeiros passos de uma revolução que transformaria a forma como o homem interagia com as competições lúdicas. Contudo, esse jogo nunca saiu do laboratório, fazendo sucesso apenas entre os que visitavam a base militar. O primeiro passo para a criação dos jogos eletrônicos havia sido dado. Contudo, *Tennis for Two*, nunca foi patenteado e só mais tarde, "Willy declarou que se tivesse vendido o projeto a uma grande empresa, seria possível comercializar o jogo em uma versão doméstica, adaptando-o à televisão." (REIS, 2005, p. 44)

Figura 1 – *Tennis for Two*

Fonte: Repositório Virtual do Uol Jogos[19]

Em 1961, estudantes do Massachusetts Institute of Techology (MIT), em posse de um computador ***DEC PDP-1***, deram início à criação de um revolucionário jogo, o *SpaceWar* (Figura 2). O PDP-1 era uma máquina enorme que custava milhares de dólares, mas que possuía uma limitação muito grande em diversidades de funcionalidades, o que aguçou os jovens pesquisadores a encontrar formas de produzir novas funções através de um estudo detalhado da capacidade da máquina. Givaldo Reis, a propósito, afirma que "Considerados os primeiros hackers da história, Steve Russel, Dan Edwards, Alan Kotok, Peter Sampson e Markin Graetz desenvolveram um programa capaz de gerar o jogo SpaceWar" (REIS, 2005, p.46). O jogo criado utilizava conceitos de Física, como aceleração e gravidade, para estimular os visitantes a ingressarem no mundo da informática. Inspirados em livros de ficção científica, os jovens produziram um jogo que reproduzia uma guerra no espaço, onde uma nave no centro da tela atacava objetos atraídos por um campo gravitacional. Logo o *SpaceWar* alcançou certo sucesso e era enviado gratuitamente para outros laboratórios que possuíam o PDP-1[20], apenas com a intenção de diversão e demonstração do poderio da máquina, o que quer dizer que Steve Russel e seus companheiros jamais ganhariam um dólar pelo jogo.

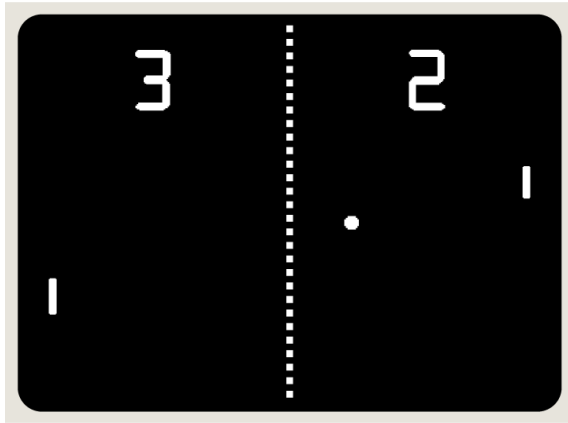
Figura 2 – O Jogo SpaceWar sendo jogado pelos seu criadores

Fonte: Repositório Virtual do Uol Jogos[21]

Quase uma década depois da criação do *SpaceWar*, a cultura norte-americana florescia juntamente com filmes de sucesso como ***Guerra nas Estrelas*** e ***Contatos Imediatos de Terceiro Grau***. Os filmes fascinavam os jovens com efeitos especiais nunca antes vistos. Era a década da revolução tecnológica. Envolto nesse contexto de transformações tecnológicas e inspirados pela onda dos filmes de ficção científica, jovens americanos abandonaram seus empregos monótonos para fundar uma companhia no Vale do Silício, com uma verba inicial de US$ 500.[22] Na opinião de Givaldo Reis, "Nolan Bushnell, ao lado de seu amigo Ted Dabney, fundou uma empresa específica para desenvolver jogos eletrônicos, com o nome de *Atari*" (REIS, 2005, p. 51). Os jovens

montaram um protótipo de um jogo muito semelhante ao pingue-pongue tradicional. O modelo em questão mostrava em uma tela dois pontos luminosos nas suas extremidades, que representavam as raquetes e outro ponto menor representando a bola que era rebatida quando tocava estas últimas, ganhando o que conseguisse jogar a bola contra o adversário e o mesmo não conseguisse rebater. A lógica era a mesma de um jogo de pingue-pongue, com a enorme diferença que tudo se passava dentro de uma tela de TV e era controlado não por raquetes, mas por joysticks.

Após a finalização do projeto, uma máquina com o jogo acoplado numa TV e com controles foi montada. A competição daria início quando o usuário colocasse uma moeda na lateral na máquina. Após a conclusão do protótipo, a máquina com o jogo foi colocada em um bar nas proximidades do galpão de montagem. Ao retornarem no dia seguinte, a máquina, que parecia não estar mais funcionando, estava na verdade, completamente lotada de moedas[23], impossibilitando novas jogatinas. O jogo foi, então, um sucesso e batizado de *Pong* (Figura 3).

Figura 3 – Tela do jogo *Pong*

Fonte: Acervo digital da "Times Illustrated"[24]

As pessoas que visitaram o bar enquanto o *Pong* estava em testes ficaram deslumbradas com a possibilidade de controlar um jogo "dentro" de uma TV, em um novo mundo virtual. Logo, vislumbrando a possibilidade de altos lucros com o *Pong*, a Atari começou a produzir mais máquinas com sua nova competição de pingue-pongue (Figura 4). Lojas, bares e comércios passaram a encomendar as máquinas de jogos para seus estabelecimentos, gerando milhões em lucros para a Atari. Era o início da era dos ***Arcades***[25].

Figura 4 – Máquina com o jogo "Pong"

Fonte: Repositório Virtual do Uol Jogos[26]

Inicialmente, as lojas de brinquedos se recusaram a vender o *Pong*, devido ao alto preço e à similaridade com uma TV comum. Assim, as lojas de eletrônicos eram as responsáveis pelas vendas das máquinas à moeda, tornando-se moda entre os frequentadores de bares e outros estabelecimentos comerciais[27].

Em meio ao crescimento deste novo ramo, questões sérias envolvendo o direito da criação dos jogos eletrônicos tinham se iniciado nos bastidores. Quando se trata da origem destes, uma questão ainda hoje causa divergências. Em 1966, Ralph Baer, que já pensava em elaborar competições do gênero desde os anos de

1950, havia desenvolvido uma máquina muito semelhante ao que alguns meses mais tarde viria a se tornar o *Pong*[28].

Segundo Givaldo Reis, "Ralp Baer criou o primeiro protótipo de um jogo rudimentar, com o nome de Chasing Game" (REIS, 2005, p. 52). O jogo era uma mistura de pega-pega com pingue-pongue, onde dois quadrados controlados pelo jogador eram movidos pela tela. Surgiu então o *Brown Box* (Figura 5), primeiro protótipo de um videogame da história, onde era possível jogar, também, jogos de futebol, vôlei e tiro. O invento, segundo o autor que anteriormente mencionamos, "[...] foi apresentado para grandes empresas norte-americanas de aparelhos eletrônicos, como a General Eletros, Zerith, RCA e a Magnox" (REIS, 2005, p. 39), ficando, a última, responsável pelo lançamento do primeiro videogame da história, o ***Odyssey 100***. Contudo, devido aos altos lucros já obtidos, a Atari conseguiu nos tribunais americanos um acordo financeiro com os advogados de Ralph Baer, onde uma multa de quebra de patente e direitos autorais silenciaram as pretensões deste último[29] e transformaram Nolan Bushenell no "Pai dos Videogames".

Figura 5 – O primeiro protótipo de um vídeo game da história

Fonte: Repositório Virtual do Uol Jogos[30]

Com o enorme sucesso da Atari, outras empresas passam a desenvolver jogos eletrônicos, forçando a empresa a modificar a forma de atuação para se manter no topo. É nesse período que a Atari sofre uma grande reviravolta. Nesse sentido, segundo Reis,

> Apostando no crescente mercado de entretenimento, a grande *Warner Communication*, em 1976, comprou a *Atari*, fundada por Nollan Bushenell, lançando no final de 1977, o *Atari VCS (Vídeo Computer Sistem)*, o videogame que impulsionou a indústria do entretenimento mundial, tornando-se um dos ícones culturais da época. Com uma

> nova tecnologia, o *Atari VCS* marcou uma nova geração nos consoles domésticos, possuindo 128 bytes de memória, 1.19 MHz de velocidade do processador e da placa de vídeo e todo o conhecimento adquirido com o *Home Pong*. (REIS, 2005, p. 60)

Já sob direção da Warner, a "Atari lança o Chuck E. Cheesse, uma combinação de casa de fliper com lanchonete, robôs, jogos e cardápios familiares"[31]. Este modelo de empreendimento, somado aos Arcades/fliperamas encontrados em bares e outros estabelecimentos comerciais podem ser considerados os primeiros modelos de "locadoras de videogames", pois se tratavam de espaços onde o cliente pagava para utilizar as máquinas de jogos por um determinado tempo, além de poder se alimentar e interagir com outras pessoas que frequentavam aquele mesmo espaço. Contudo, a venda e aluguel dos jogos e ***consoles*** ainda não eram comuns.

Mesmo com as fortes vendas, os desenvolvedores de jogos do Atari estavam insatisfeitos com a nova direção e acabaram por sair da empresa para montar a Activision, empresa fabricante de jogos. A organização, formada por ex-funcionários da Atari passou a lançar seus próprios jogos para o ***VCS.*** Logo, outras empresas

iniciaram o desenvolvimento de jogos próprios para este último, na tentativa de obter algum lucro com o sucesso do aparelho.

No início da década de 1980 ocorreu um *boom* nas vendas de jogos e consoles domésticos. Grandes jogos eram lançados e alavancavam cada vez mais as vendas. Jogos como *Pacmam* (Figura 6) e *Space Invanders* (Figura 7) foram grandes responsáveis por tornarem os videogames um sucesso absoluto no final da década de 1970. Porém, a rápida popularização dos videogames fez com que cada vez mais empresas desenvolvessem jogos para os consoles domésticos, saturando os consumidores com títulos de péssima qualidade, como o jogo do *E.T – O Extraterrestre*. Consequentemente, os jogadores passam a perder o encanto e o interesse pela compra de novos jogos e a indústria que há pouco tempo encontrava-se no auge, agora entrava em queda drástica em 1983. Já em 1984, os videogames pararam de ser fabricados nos EUA.

Figura 6 – Pacman, jogo lançado para alcançar o público feminino.

Fonte: Repositório Virtual do Uol Jogos[32]

Figura 7 – Space Invanders foi sucesso absoluto no Japão.

Fonte: Repositório Virtual do Uol Jogos[33]

Além da baixa qualidade nos jogos, outro fator que determinou o desinteresse do consumidor pelos videogames foi a venda de computadores domésticos em 1984. Um videogame custava cerca de US$ 150,00 dólares, enquanto um computador doméstico custava US$ 200,00 dólares e oferecia atividades educacionais, jogos e funções que os videogames não possuíam[34]. Assim, as pessoas passaram a direcionar seus investimentos em busca de entretenimento nos computadores.

Enquanto os Estados Unidos da América viviam uma crise no mercado dos videogames, a Nintendo, empresa japonesa tradicional de brinquedos e jogos de cartas, começa a desenvolver seu próprio videogame, o Famicom[35]. O console foi a entrada da Nintendo no mundo dos jogos eletrônicos e logo ganharia apoio de desenvolvedoras, produzindo excelentes títulos para o videogame doméstico japonês. O Famicom (Family Computer) não demorou a cair no gosto dos japoneses e, em 1986, depois de vender milhares de unidades no Japão, o console é lançado no mercado americano. Agora chamado de ***NES*** (Nintendo Entertainment System), sofria algumas alterações na sua modelagem para adaptar-se ao mercado americano, pois, "o videogame era acessório de TV, não brinquedo"[36] como no Japão.

O NES revolucionou o conceito de jogar videogame. Diferente dos seus antecessores, o console era capaz de gerar gráficos mais detalhados, vibrantes e nítidos. A sua nova capacidade técnica gerava maior liberdade aos programadores, resultando na criação de novas formas de jogar e interagir com o jogo, além de proporcionar uma maior quantidade de espaço na memória dos cartuchos, contribuindo para que as partidas fossem mais longas e complexas, proporcionando inclusive, a imersão de maiores quantidades de texto. Com isso, os desenvolvedores produziram jogos com histórias semelhantes a de filmes e livros de romance e ficção. A Nintendo ganha de vez espaço no mercado de jogos eletrônicos. Associando

> uma vasta variedade de jogos com ótima qualidade, graças a um perfeito relacionamento com outras softhouses do mercado, como a Konami, Capcom, Enix, Square, Taito, ao excelente time de desenvolvimento interno, incluindo um dos maiores designers do entretenimento, chamado Shigeru Miyamoto, responsável por grandes franquias como Mario Bros, Zelda e Medroid, a Nintendo torna-se rapidamente sinônimo de videogame, chegando a dominar cerca de "80% do mercado mundial" (REIS, 2005, p. 62).

No final da década de 1980 e o início da de 1990 ocorreu o surgimento de videogames que marcariam gerações de jogadores e seriam os principais responsáveis por transformá-los, efetivamente, em principal brinquedo dos anos de 1990[37]. A Sega lançaria o Sega Genesis no Japão (Mega Drive nos EUA) e a Nintendo lançaria o sucessor do NES, o ***SNES*** (Super Nintendo Entertainement System nos EUA e Super Famicom Entertainement System no Japão). A forma como essas duas empresas lutaram pelo domínio do mercado das competições eletrônicas, fez com que a qualidade de seus jogos alcançasse um nível muito alto, gerando muitos produtos de qualidade. A venda de cartuchos só crescia, à medida que jogos de Super Mario e Sonic geraram milhões para suas empresas. Os videogames, agora, eram mundiais e os personagens dos jogos passam a ser facilmente reconhecidos em qualquer parte do globo. Com a volta desse mercado, novas oportunidades de lucrar com os videogames chamariam rapidamente a atenção dos empreendedores locais e a importação de jogos toma conta do mercado internacional. Lojas especializadas em compra e venda de consoles e jogos brotam de toda a parte, vez que o interesse pelos videogames, entre a população jovem, é quase unânime. Com isso, o terreno para o surgimento de espaços voltados exclusivamente para o mercado

dos videogames estava pronto. É nesse contexto que começavam a surgir no final da década de 1980, o que chamamos, no Brasil de locadoras de videogames.

AS LOCADORAS DE VIDEOGAME

O mercado dos videogames foi repleto de possibilidades desde os tempos do Atari, no início da década de 1970[38]. Quando as primeiras máquinas de jogos eletrônicos, conhecidas como Arcades ou Fliperamas[39], começaram a ser vendidas pela Atari, donos de estabelecimentos comerciais como bares, lanchonetes, redes de supermercado e, posteriormente, casas de jogos começaram a instalar as máquinas em sua área interna. Durante a década de 1970, já era bastante comum que os jovens e adultos norte-americanos gastassem uma boa quantia de sua renda frequentando espaços onde existiam essas máquinas de jogos eletrônicos. Contudo, estes espaços comerciais possuíam os Arcades apenas como alternativa secundária ao seu comércio, uma renda extra do seu segmento principal (MOTT, 2013).

Os Arcades eram máquinas grandes, com uma placa interna contendo um jogo ligado em uma tela de TV. Para poder jogar, o cliente precisava depositar uma moeda (com as mudanças no equipamento, posteriormente, substituída por uma ficha) na

entrada lateral da máquina, o que lhes rendia alguns poucos minutos usufruindo do jogo (Figura 8). Provavelmente, a ideia inicial era de que o cliente gastasse aquelas moedas que recebia de troco nas compras dos produtos do estabelecimento, algo bastante semelhante com as máquinas de doces e bolinhas de gude vistas, hoje, em estabelecimentos comerciais.

Com lançamentos de novos jogos, as máquinas começaram a ser cada vez mais procuradas e as pessoas passaram a frequentar os lugares que possuíam os Arcades com o objetivo principal de jogar e não apenas de gastar o seu troco. A reunião de amigos em volta destes espaços foi, aos poucos, se tornando tradicional, resultando em que alguns, inclusive, passaram a se dedicar exclusivamente ao ramo dos jogos eletrônicos, "tornando-se ponto de encontro nos anos 70, onde os jovens podiam fazer novos amigos jogando videogame de mesa"[40].

Figura 8 – Exemplo de Arcade/Fliperama do jogo *Jumpman*

Fonte: Acervo digital *Laupakuspir*[41]

Com a popularização das máquinas e o investimento das empresas em novos jogos, o mercado do videogame crescia rapidamente e casas especializadas em jogos começaram a surgir. Eram espaços com vários Arcades, postos em fileiras, organizados um do lado do outro, onde crianças, jovens e adultos poderiam ir exclusivamente para jogar videogame (Figuras 9 e 10). Essas primeiras lojas foram formadas em galpões de estabelecimentos comerciais, que, agora, destinavam um pequeno espaço apenas para as seções de jogos. Pouco depois, visando os lucros dos

videogames, lojas de jogos eletrônicos iam tomando os centros das cidades norte-americanas.

Os espaços destinados aos jogadores de videogames eram normalmente muito escuros, apenas com as luzes dos monitores das máquinas ligados e um barulho estrondoso de diversos jogos sendo jogados ao mesmo tempo, ou seja, não era um lugar aparentemente seguro na visão dos pais.[42] Crianças, jovens e adultos gastavam suas moedas nestes novos espaços voltados para os jogadores de videogames, mesmo com uma visão preconceituosa por parte dos não jogadores, que viam tais espacialidades ligadas à vagabundagem.

Figura 9 – Arcades em loja americana no final da década de 1970

Fonte: Acervo pessoal de John Jude[43]

Figura 10 – Exemplo de casa de jogos norte-americana

Fonte: Acervo pessoal de John Jude[44]

Ao mesmo tempo, nos EUA e no Japão, as casas de jogos se popularizavam com rapidez, fazendo, inclusive com que faltassem moedas de 100 ienes no mercado japonês por um longo período, nos anos iniciais da década de 1990 devido ao alto movimento nesses espaços.[45] O preço dos consoles ainda não era muito popular e somado ao valor de um jogo, fazia com que o sujeito interessado em jogar gastasse apenas algumas moedas dentro destes espaços, ao invés de investir uma grande quantia de sua renda em um aparelho doméstico. Principalmente as classes mais populares tomaram conta, rapidamente, das casas de jogos, devido ao baixo custo de alguns minutos em um fliperama em relação ao preço de um console doméstico.

BLOCKBUSTER E AS LOCADORAS DE VIDEOGAME NO MUNDO

Durante a década de 1970, uma das formas de entretenimento populares nos Estados Unidos era a locação de filmes. As primeiras locadoras de vídeo, enquanto estabelecimentos independentes, tiveram o seu início a partir de fins da década de 1970. Essas lojas levaram à criação de cadeias de aluguel de vídeo, como a *West Coast Vídeo*, *Blockbuster Vídeo* e *Vídeo Rogers* na década de 1980. Já estabelecidas no mercado de aluguel de filmes, algumas dessas empresas foram responsáveis por incorporar aos seus acervos os recém-chegados jogos de videogame em cartuchos.

Portanto, pode-se afirmar que, "é no final dos anos de 1980 que começam a surgir as lojas especializadas em venda de jogos nos Estados Unidos e Japão"[46]. Com a chegada do ***Master System*** da Sega e do ***NES*** da Nintendo, estes consoles de cartuchos juntavam-se aos modelos atuais de Atari e fizeram parte dos primeiros lotes de jogos vendidos nesses espaços específicos de venda de games. Em virtude do custo elevado dos cartuchos de jogos, essas empresas precisaram encontrar alternativas para a melhor circulação e lucro dos seus produtos. Foi então que uma grande rede americana especializada na venda e aluguel de filmes, a

Blockbuster, resolveu inovar e alugar cartuchos de NES, Master System, Atari e jogos para outros consoles domésticos nos Estados Unidos.

Em 1985, a primeira loja de aluguel de vídeos *Blockbuster* (Figura 11) abre em Dallas, Texas[47], numa altura em que a maioria das lojas de vídeo era de pequeno porte e possuía acervo limitado. A Blockbuster é aberta com cerca de 8.000 fitas exibidas nas prateleiras em torno da loja e possuía um sistema informatizado de controle de aluguel. A primeira loja foi um sucesso e a Blockbuster expandiu-se rapidamente em todo o território americano, tornando-se um dos maiores fornecedores mundiais de filmes e jogos eletrônicos.

Inicialmente, as locadoras de vídeo e jogos[48] encontraram certa dificuldade "legal" de alugar seus acervos de filmes e principalmente jogos, devido a uma forte pressão envolvendo direitos autorais desse material produzido por grandes empresas do entretenimento[49]. Contudo, é somente em 1987 que a empresa Blockbuster ganha um processo judicial contra a Nintendo of America, Inc[50], envolvendo a liberação do aluguel de jogos eletrônicos, abrindo definitivamente o caminho para o aluguel legal de videogames nos Estados Unidos e, posteriormente, no mundo inteiro.

Figura 11 – Blockbuster

Fonte: Repositório Upload Imagem[51]

No final da década de 1980 e início da década de 1990, houve um rápido processo de crescimento da Blockbuster, onde várias filiais foram abertas no mundo todo, levando o modelo de comércio da empresa americana para os quatro cantos do planeta.[52] Não demorou para outras empresas copiarem o modelo de loja de aluguel de filmes e jogos da Blockbuster. Nas suas lojas, o cliente deveria se inscrever e criar uma conta com o estabelecimento, passando suas informações do cartão de crédito, endereço e comprovante de renda. Com isso, o cliente teria duas opções de conta, a primeira era de pagar uma taxa mensal e ter

direito a um jogo ou filme todos os dias em mãos, já na segunda, o cliente pagaria um valor por cada produto alugado e teria o direito de passar 24 horas com o mesmo[53]. Se os itens não retornassem no horário marcado, a loja normalmente cobraria juros a cada hora passada. Caso o cliente demorasse mais de 15 dias com o produto alugado, a loja trataria a peça como vendida e cobraria o valor correspondente a uma venda.

Esse modelo não demorou a chegar ao Brasil. No final da década de 1980 a Blockbuster já seria a principal rede varejista do território brasileiro,[54] porém, o fraco retorno financeiro somado à forte concorrência de outras lojas de games no país levou ao fim da soberania da empresa americana no Brasil. Grandes lojas de venda e locação de jogos surgiram posteriormente e ditaram as regras no mercado brasileiro. A principal delas foi a Progames.

PROGAMES: O MUNDO DOS VIDEOGAMES CHEGA AO BRASIL

Os videogames já haviam chegado ao Brasil ainda na década de 1970 através de importações ilegais e de comércio clandestino, ganhando rápida popularidade entre os jovens brasileiros neste período, mas o valor elevado do "brinquedo" dificultava a compra. Contudo, além de vender os consoles e jogos para alguns poucos

que possuíam poder aquisitivo suficiente, os importadores deram início a um mercado promissor no ramo dos videogames no Brasil, o aluguel de consoles e jogos[55]. O videogame da década de 1970 era o Atari em território brasileiro e o console ficou bastante popular através do seu aluguel e venda por comerciantes. Mas, foi somente no início da década de 1980, quando a "Lei de Reserva de Mercado" que dificultava e proibia a importação de alguns eletrodomésticos no Brasil parou de vigorar, que os videogames encontrariam oportunidades de se firmar de vez no mercado brasileiro[56].

O ***Atari 2600*** foi o primeiro videogame a fazer sucesso no Brasil, sendo comercializado em grandes lojas varejistas (a exemplo do Mappin e da Mesbla) e, posteriormente, em outras lojas de eletrônicos como a DiverBras. Com o sucesso do Atari no Brasil, outras empresas buscaram o mercado brasileiro para o lançamento dos seus novos videogames. A Sega, através da TecToy, lançou seu mais novo videogame, o ***Master System*** e a Nintendo, em parceria com a Gradiente, trouxe ao mercado nacional o ***NES.*** Agora produzidos em território nacional, os cartuchos e consoles estavam um pouco mais acessíveis ao mercado brasileiro, o que facilitou um comércio legal de venda e aluguel de jogos. Isso

possibilitou o surgimento, então, das grandes lojas de venda e aluguel de jogos eletrônicos no Brasil.[57]

Com o mercado de jogos ganhando força em território brasileiro, redes varejistas tornavam-se cada vez mais frequentes, algumas montando suas próprias lojas físicas para venda e aluguel de jogos. No Brasil, umas das maiores lojas de venda e aluguel de jogos foi a Progames.

A Progames foi uma grande empresa do ramo dos videogames no Brasil, principalmente durante as décadas de 1990 e 2000, atuando no ramo de vendas e aluguel de consoles e jogos eletrônicos. Seu sucesso foi grande responsável por proliferar as locadoras de videogame no Brasil, pois esta, através de várias formas de comunicação de massa, divulgou e incentivou a comercialização de jogos e videogames no país. Inicialmente, a Progames era uma loja paulista de venda de jogos, mas, com uma forma inovadora de ação comercial acabou abrindo novas filiais no Estado de São Paulo e mesmo fora dele.

A empresa, inspirada em modelos americanos, como o da Blockbuster, modernizou suas formas de atuação no mercado, criando em suas lojas espaços onde os visitantes podiam, além de comprar e alugar jogos, simplesmente pagar para jogar um dos vários videogames existentes no estabelecimento. As suas lojas

possuíam um vasto acervo de jogos americanos e japoneses postos em exposição em prateleiras à vista dos visitantes, que podiam comprá-los, alugá-los ou jogá-los ali mesmo. O grande diferencial da empresa era a grande variedade de títulos e a rápida disponibilidade quando lançados novos jogos[58]. Com o sucesso rápido e os videogames se tornando cada vez mais populares e rentáveis no Brasil, a Progames utilizou de vários recursos para alavancar suas vendas e criar novas filiais em vários estados da federação.

A Progames possuía sua revista de jogos própria, chamada *Revista Progames*. Seu primeiro exemplar foi às bancas em 1993, contendo dicas, notícias e análises de jogos da época, além de uma secção dedicada às locadoras de videogame. Nela, o leitor poderia receber dicas de como montar seu espaço de trabalho, desde os aspectos visuais até a forma como se tornar filiado da Progames. Com isso a empresa criou um padrão de locadora no Brasil, onde os jogos a venda ficavam "guardados" em balcões de vidro e aqueles a serem alugados tinham somente suas caixas expostas em prateleiras. Assim, o cliente poderia escolher o que alugar ou jogar nos espaços destinados à jogatina dentro da loja, sem ter acesso ao cartucho. O vendedor buscava em seu estoque o game depois de escolhido e anotava na ficha do cliente o horário de entrega, em

caso de aluguel, ou anotava o horário de início e fim da jogatina numa prancheta, em caso de o cliente resolver jogar na própria loja. Esse foi o modelo mais comum de locadora em todo o Brasil.

Além da revista, a Progames possuía um programa de TV dedicado aos videogames chamado *Game TV*. O programa era exibido pela TV Gazeta no início dos anos de 1990 e contava com seções de notícias, dicas, ***detonados*** e campeonatos de jogos. Com isso, a Progames firmava-se cada vez mais no mercado de jogos brasileiros, trazendo para o público as novidades e criando padrões no mercado de videogames no Brasil. Devido à internet ainda engatinhar em território nacional, as revistas e os programas de TV eram praticamente a única forma de acesso à informação sobre os videogames. Com a atuação da empresa nestes dois ramos, seu sucesso era inevitável. A partir disso, novas locadoras surgiam Brasil afora, fosse nas capitais, fosse nos lugares mais distantes no interior do país. As locadoras passaram a fazer parte do espaço urbano da maioria das cidades brasileiras durante as décadas seguintes, tornando-se locais de convivência entre os jovens e palcos de memórias, histórias, aventuras e amizades. O videogame e as locadoras mudariam a forma de interação e pensamento de uma geração que crescia cada vez mais no mundo

virtual e tecnológico. Vejamos como essas mudanças aconteceram no cenário local de São José do Seridó-RN.

AS LOCADORAS DE VIDEOGAME EM SÃO JOSÉ DO SERIDÓ

A pequena cidade de São José do Seridó, localizada no interior do Rio Grande do Norte, é conhecida até os dias de hoje como um lugar simples, de poucos habitantes, vivendo suas vidas pacatas e tranquilas num clima aconchegante e livre da correria dos grandes centros[59]. Contudo, como toda cidade de interior, as novidades e o "desenvolvimento" tardaram um pouco até chegar ao cotidiano das pessoas. No final da década de 1980 e início de 1990, a cidade possuía poucas alternativas de entretenimento e diversão, sejam eles destinados ao público adulto ou jovem. São José do Seridó possuía seu clube, conhecido como Shangrila Club, onde aconteciam as mais diversas festividades na cidade. Normalmente, os grandes eventos, festas e bailes ocorriam neste espaço da cidade – a exemplo das festas de padroeiro e do carnaval. Outras alternativas de espaços destinados ao entretenimento e socialização local eram os bares e restaurantes da cidade que, vez ou outra, reuniam as pessoas da cidade no final de semana[60].

Além desses espaços, a população da cidade, principalmente os adultos, procurava a praça central em frente à Igreja Matriz de São José, para socializar, trocar ideias, conversar e se inteirar das novidades da cidade. Essas pequenas reuniões entre a população ocorriam justamente depois das missas. Contudo, para crianças e jovens, era praticamente inexistente qualquer tipo de espaço destinado à sua socialização, à exceção das escolas e dos espaços recreativos que existiam dentro do cronograma de aulas.

A faixa etária entre 6 e 17 anos tinha dificuldades em encontrar, na cidade, lugares pensados prioritariamente para o seu lazer, onde encontrassem uma forma de trocar experiências e aprendizados. Essa interação infanto-juvenil não ocorreria nos bares, restaurantes e festas de clube. A escola seria, então, a única alternativa de espaço físico onde esses jovens poderiam achar um espaço de sociabilidade, o que se tornava muito pouco, principalmente se pensar que os horários fora de sala de aula resumiam-se aos poucos minutos em frente à escola antes do sinal de entrada, durante o intervalo, e nas recreações e quadras de esporte.

Sobrava para as crianças e jovens da cidade se divertir com seus desenhos animados favoritos e saírem às ruas em procura de terrenos planos e espaçosos para formarem grandes "peladas" de

futebol à noite, em terrenos abandonados, ou mesmo em frente as suas casas. Após as aulas do período da tarde, era comum encontrar com uma reunião imensa de crianças e jovens reunidos em torno de uma bola e duas traves improvisadas.

Projetos de inclusão de jovens no esporte tiveram início ainda nos anos de 1990. O campo, espaço até então destinado ao público adulto, teria horários reservados para os mais jovens praticarem o futebol com auxílio de um profissional da área. As escolinhas de futebol foram uma alternativa da cidade de enquadrar os jovens nas políticas públicas e destinar a esta parte da população, espaço de sociabilidade e aprendizado. Logo essas escolinhas oferecidas pelo poder público municipal tornaram-se sucesso entre os meninos da cidade. Treinos semanais e alguns campeonatos em datas específicas agitavam a vida jovem dos pequenos são-josé-seridoenses. Incentivados pelo esporte, os jovens também tinham direito a frequentar aulas de futsal na escola em horários contrários aos da aula, o que contribuiu bastante para a interação dessa juventude.

Contudo, a geração que cresceu durante o final dos anos de 1980 e início de 1990 em São José do Seridó, ganharia um espaço voltado para o seu entretenimento com a chegada dos primeiros videogames na cidade e, eventualmente, dos primeiros

estabelecimentos a eles atrelados. Estamos nos referindo às Locadoras de Júnior de Davi e Rafael de Bosco, de Jorge, de Raquel, de Chico Toco, de Tadeu, de Eliel, de Fernando e de Beto. No próximo capítulo, nos deteremos sobre aspectos ligados às origens e funcionamento dessas locadoras.

LOCADORAS DE VIDEOGAME EM SÃO JOSÉ DO SERIDÓ[61]

LOCADORA DE RAFAEL E JÚNIOR DE DAVI: PIONEIRISMO POR ACASO

Um dos primeiros relatos sobre locação de videogames em São José do Seridó nos remonta para os senhores Rafael de Bosco e Júnior de Davi. Rafael de Bosco possuía um videogame próprio, no início da década de 1990: um Mega Drive, console caro e recém-lançado nesse período. De início era apenas para seu uso doméstico, porém, muitos amigos iam até a sua casa para jogar e conhecer o seu novo brinquedo. Havia um cômodo na residência, uma espécie de garagem/depósito sem uso, onde, vislumbrando a oportunidade de lucro, Rafael de Bosco instalou seu console e passou a cobrar uma pequena quantia para seus amigos utilizarem do videogame.

O que inicialmente era uma forma despretensiosa de ganhar um pouco de dinheiro com seu "brinquedo", ganharia contornos de negócio promissor nos anos seguintes. O retorno financeiro veio e, com isso, foram comprados novos videogames e novos jogos. Júnior de Davi, vizinho, à época, de Rafael de Bosco,

usuário da locadora, passou a administrar o espaço com seu amigo, dividindo as horas de trabalho.

Já melhor estruturado como negócio, a locadora foi transferida para a esquina do Mercado Público, onde, por muito tempo, funcionara a Lanchonete de Josimar (conhecido, popularmente, como "O Gordo"). Lá, a brincadeira de amigos tornou-se negócio, adquirindo características de locadoras mais bem estruturadas, assim como aquelas que figuravam nas revistas de videogame[62]. Porém, com a chegada de novos concorrentes (Jorge, Chico Toco e Raquel), a locadora perdeu espaço para a melhor organização e investimento recebidos pelos seus concorrentes.

LOCADORA DE JORGE: NOS RUMOS DA MODERNIZAÇÃO

Jorge, como era conhecido, popularmente, o senhor Jorge "Chaves", foi um dos comerciantes que transformou a forma de sociabilidade infanto-juvenil em São José do Seridó com a entrada no ramo dos videogames. Numa época em que as alternativas de entretenimento eram escassas na cidade, as primeiras locadoras de videogame foram surgindo como principal espaço de interação para crianças e jovens. O sucesso da locadora de Júnior de Davi

encorajou Jorge a entrar no negócio. Montou, então, num quarto da casa do sogro – conhecido, entre os populares, como João *Cutin* –, as primeiras TVs com videogames, de forma bastante improvisada, recebendo, principalmente, os moradores daquela rua, entre amigos e conhecidos.

Assim como as outras locadoras desse início dos anos de 1990 na cidade, o retorno dos jovens foi rápido, lhes dando condições de mudar-se para um ponto maior, na esquina do Mercado Público. Lá o senhor Jorge tinha alguns Super Nintendos e Mega Drives, locando a hora de jogo e aproveitando para, dentre outras atividades, consertar e recriar chaves. Seu espaço destinado à locadora passou por muitas mudanças de localização, sendo, um tempo, circunscrito na sua própria residência, voltando para o mercado e retornando por fim, novamente, para sua casa, onde permaneceu até o momento do fim das suas atividades – o qual não conseguimos apurar.

LOCADORA DE CHICO TOCO: NOVAS ALTERNATIVAS

Ao lado do senhor Jorge e da senhora Raquel, outro sujeito de enorme contribuição para o surgimento e desenvolvimento das locadoras na cidade foi Chico Toco. Sua primeira locadora de

jogos teve início num prédio onde, hoje, localiza-se a loja de roupas Art Vicio, de propriedade da senhora Marilde Anjos. A locadora funcionava na frente do prédio, ficando, a residência, nos fundos. Mais tarde, o estabelecimento foi transferido para próximo à Praça Central da cidade, no prédio que, na contemporaneidade, acomoda a academia Top Fitness.

Diferente do perfil comum aos donos de locadora[63], Chico Toco era um senhor considerado "rabugento", dono de uma personalidade forte, portador de deficiência que deformou suas mãos, deixando-as com diferente aparência. Sujeito duro e fechado, transparecia suas características para a manutenção da locadora, chegando a cobrar R$ 0,10 (dez centavos) do jogador que deixasse o controle do videogame cair no chão.

Sua locadora possuía Super Nintendo, Mega Drive e posteriormente um Nintendo 64. Dentro do mesmo espaço, o senhor Chico Toco vendia guloseimas (balas, chicletes e, a exemplo, pipocas), foi um dos primeiros a revender figurinhas colecionáveis, que vinham em pequenos pacotes de duas ou três unidades, para serem coladas num álbum. As outras locadoras que se sucederam mantiveram essa tradição de revender figuras colecionáveis[64].

LOCADORA DE RAQUEL: ESPAÇO DO ACONCHEGO

A senhora Raquel Marcelino de Medeiros, nascida em 2 de setembro de 1941, aposentada como servidora pública, foi umas das figuras que contribuiu para a disseminação e desenvolvimento das locadoras de videogames na cidade de São José do Seridó. Senhora simpática, gentil, possuidora de uma fala mansa, era muito querida pelos que faziam parte do seu ciclo social. Segundo o seu sobrinho, Jarlles Thiago Lopes de Araújo, após se aposentar, a senhora Raquel resolveu entrar no mercado de locadoras. Buscava aumentar sua renda, já que o ramo parecia bastante promissor no início da década de 1990 para alcançar seus objetivos financeiros (ARAÚJO, 2013).

As primeiras máquinas e equipamentos (TVs, consoles, mesas e jogos) foram comprados de um sujeito residente em Parelhas, que havia encerrado seu negócio de locadoras naquela cidade. O local escolhido para a formação da primeira locadora foi um antigo prédio que servia de depósito de carnes, o qual, após passar por algumas reformas, tomou as proporções necessárias para o novo negócio entre o final de 1996 e início de 1997. Hoje, essa edificação corresponde a um depósito onde, periodicamente, acontecem bingos durante o horário noturno, situado próximo ao Mercado Público.

As crianças, jovens e adultos aderiram à ideia, passando a frequentar aquele espaço, se sentindo atraídos pelo encanto daqueles novos "brinquedos". A forma atenciosa e respeitosa com que a senhora Raquel tratava seus clientes foi um diferencial nos primeiros meses de locadora. Jogos de Super Nintendo como *Mario Paint* e *Super Scope* renderiam o retorno do investimento. Ambos continham recursos novos para os recém-jogadores. O jogo do *Mario* possuía um mouse como joystick, simulando a experiência de controlar um computador, enquanto que para jogar *Super Scope* era necessário o uso de uma pistola apontada para o televisor, algo completamente novo para os jovens do interior. Era uma tecnologia antes vista somente em filmes.

LOCADORA DE TOINHO: EM SINTONIA COM AS NOVIDADES

As locadoras de videogame podem ter sido umas das primeiras formas de globalização[65] realmente efetivas na cidade de São José do Seridó nos moldes de como se vê esse fenômeno na sociedade capitalista contemporânea. Fazemos tal consideração partindo do pressuposto de que os jogos eletrônicos que eram jogados nas locadoras dos Estados Unidos e do Japão eram os mesmos que estavam nas prateleiras das locadoras de São José

durante as décadas de 1990 e 2000, algo semelhante ao que acontecia em relação às grandes redes de comida, como a McDonalds, padronizando um modelo de serviço oferecido em locais distintos.

Uma das figuras que também faz parte da história das locadoras de videogame em São José do Seridó é o senhor Toinho. Sujeito franzino, baixo e de seriedade quase permanente, foi um dos principais responsáveis pela popularidade das locadoras na cidade. Residente em Brasília até 1999, Toinho é sobrinho da senhora Raquel, até então, proprietária de uma das locadoras mais frequentadas em toda a década de 1990. Vindo a residir em São José no ano 2000, o senhor Toinho recebeu de sua tia a incumbência de trabalhar junto dela na locadora[66], principalmente, para que não ficasse sem trabalho em sua nova cidade e pudesse ajudá-la no negócio que crescia cada vez mais[67].

A locadora da senhora Raquel já estava em pleno funcionamento desde 1997, mas, foi a partir da chegada de Toinho que esta passou a se destacar mais na cidade. A senhora Raquel, a partir de então, possuía um funcionário para ajudá-la, pois a mesma já estava com idade avançada, não tendo a mesma astúcia de antes no que diz respeito ao controle dos horários dos jogadores.

Era comum ver a senhora Raquel esquecer os horários de saída dos clientes da locadora, devido algumas distrações. Muitas vezes ela ficava na calçada da locadora, sentada em sua tradicional cadeira de balanço, conversando com as pessoas que passavam em frente ao estabelecimento e simplesmente esquecia-se da criançada. Isso causava euforia pela sua falta de atenção, fazendo com que todos jogassem, pelo menos, uns minutos a mais, enquanto ela estava sentada, dedicando-se ao crochet, seu passatempo favorito. Outras vezes, no conforto de sua cadeira, entregava-se ao sono e ao cansaço da jornada de várias horas na locadora, dormindo em pleno expediente, deixando o estabelecimento em estado de alegria, pois aquelas moedas, agora, valeriam alguns minutos a mais, graças ao sono de sua proprietária.

As histórias sobre os momentos de sono da senhora Raquel enquanto trabalhava são comuns entre os ex-usuários de sua locadora. Um deles, Iago Rudson Silva, contou-nos que,

> muitas vezes Raquel dormia em sua cadeira de balanço e os horários de entrada e saída dos videogames descontrolavam totalmente, aqueles que tinham seus tempos aumentados faziam cada vez menos barulho para não acordar Raquel, até o volume da TV era

> diminuído, quando preciso, davam-se balas para os que estavam esperando para jogar não acordarem a dona (SILVA, 2013b)

Agora como auxiliar da senhora Raquel, o senhor Toinho tomava conta da locadora, acabando de vez com as possibilidades de se ganhar alguns minutos a mais com os pequenos descuidos de sua proprietária. Este último era muito atento, não deixando passar um minuto se quer. Sua característica de rigidez com a locadora é um dos pontos marcantes desses tempos para seus antigos clientes. Iago Rudson Silva, a propósito, na entrevista que lhe fizemos, lembrou que "ele ficava atento na caderneta, não deixava passar nada, quando faltavam cinco minutos ele já perguntava se ia continuar o jogo ou se iria parar quando chegasse a hora, não dava sossego mesmo" (SILVA, 2013b).

Com a chegada do senhor Toinho na locadora, a mesma passou por um processo de modernização do seu acervo. Até então, o espaço tinha foco nos consoles de cartucho[68], possuindo apenas dois videogames de CD. No final da década de 1990 e início dos anos 2000, tais videogames tornavam-se estáveis e mais acessíveis ao mercado brasileiro, popularizando-se nas regiões mais interioranas. O *Playstation One*, com seus jogos em CD e gráficos

em 3D poligonais, chamava a atenção dos jogadores e rapidamente ganhava espaço nas locadoras. Em São José do Seridó não foi diferente. O senhor Toinho conseguiu seu acervo com um vendedor de Macaíba e introduziu novamente a locadora nos moldes nacionais e internacionais com esses jogos.

Em seus anos iniciais junto da senhora Raquel na locadora, o senhor Toinho contava com alguns Super Nintendos (SNES) com vários jogos e, cerca de três Playstations One (PS1). A locadora cobrava R$ 0,25 (vinte e cinco centavos) por cada hora no SNES e R$ 0,50 (cinquenta centavos) por hora no PS1. Posteriormente, este valor foi sofrendo alterações ao longo dos anos para melhor se adaptar às despesas da locadora. Com a chegada do PS2 na década de 2000, as locadoras subiram um pouco os valores dos preços. O aluguel de jogos em cartucho era no valor de R$ 2,00 (dois reais) e os de CD eram R$ 3,00 (três reais), porém, os alugueis eram raros, segundo o que nos informou o próprio senhor Toinho (SILVA, 2013a).

A locadora do senhor Toinho se localizava no centro comercial da cidade, num ponto chave para crescer como negócio. Estar no centro significava maior atração por parte da juventude, pois ali o público poderia se reunir para jogar e marcar encontros

fora da locadora, se valendo desta como ponto central, servindo, também, de lugar de descanso entre as obrigações cotidianas.

O movimento na locadora do senhor Toinho era grande, não sendo difícil acontecer de um usuário ter certa dificuldade para poder jogar, principalmente nos finais de semana, onde os jovens a utilizavam como principal forma de lazer da cidade. Fazia-se necessário, na maioria das vezes, uma lista de espera para poder jogar[69], chegando a mais de uma hora o tempo que um usuário aguardava na fila de um dos videogames – o que, mesmo assim, não diminuía a intenção daqueles jovens por passar, pelo menos alguns minutos, com seu game favorito. Por ser um local atrativo, com jogos, guloseimas e espaço para interagir, aqueles que esperavam por uma vaga permaneciam na própria locadora se socializando, à espera de um videogame, conversando, trocando ideias e dicas dos jogos do momento.

Sentir-se confortável e entre amigos, no seu meio, era determinante na locadora. Além de atraídos pelos jogos, o bom tratamento por parte dos seus donos fez com que essas crianças e jovens buscassem no acolhimento dos funcionários e donos, também, uma espécie de conforto familiar, escasso algumas vezes, mas que encontrava na locadora espaço para suprir essa necessidade.

Lembrado como sujeito seguro, econômico e "mão de vaca", o senhor Toinho, diferente de outros donos de locadora e, principalmente, dos clientes, guarda nas suas memórias os tempos de comércio com games como sendo de muito trabalho. Segundo ele, "era um tempo bom, mas de muito trabalho e suor onde eu tirava meu sustento" (SILVA, 2013a). O mesmo lembra que passava o dia inteiro na locadora, chegava bem cedo e só saía quase às 23 horas, consumindo todo o seu dia. Porém, tanto trabalho era recompensado pelo sucesso financeiro, pois o mesmo cita que "nunca me faltou nada, sempre tive o suficiente para viver bem, ter minhas coisas e fazer o que gosto" (SILVA, 2013a). Entre as dificuldades do dia a dia da locadora, o senhor Toinho lembra que umas das coisas que o perturbavam eram as peripécias das crianças, a exemplo de brigas, choros, algazarras e alaridos.

Como era um sujeito de fisionomia fechada na maioria das vezes, com exceção dos momentos onde novos clientes entravam[70], o senhor Toinho teve que lidar com as várias dificuldades de se trabalhar com crianças e adolescentes, enfrentando as alternâncias de humor dos jovens em transformação e o descontrole emocional das crianças que choravam, gritavam e atormentavam aqueles que estavam lá. Para ele, "as perturbações e os abusos eram todos os dias, essa era a

parte chata, pois a dificuldade de lidar com pessoas é muito grande" (SILVA, 2013a). Lidar com as crianças era realmente complicado para o senhor Toinho, porém, o modo prestativo e carinhoso de tratar seus clientes é presente nas falas de jovens que ali tiveram as melhores experiências de sua infância e juventude, com os quais o autor deste trabalho entrou em contato nas suas vivências em São José do Seridó.

A locadora do senhor Toinho funcionava das 7h às 10h, voltando do almoço às 13h e só fechava suas portas às 23h[71]. Contudo, devido à alta circulação de jovens querendo jogar pela manhã e o fluxo de estudantes passando pela locadora antes da aula, isso fez com que o horário estendesse e não parasse no intervalo do almoço.

O fato dos estudantes passarem alguns minutos antes de suas obrigações escolares na locadora nos revela um pouco mais sobre o caráter social daquele espaço. Passava-se um tempo conversando antes da escola, observando os novos jogos e planejando uma nova visita. Carlos Jorge de Medeiros, sobre isso, conta que "que era tradição ir à locadora antes ou depois da escola, principalmente para ver os amigos e marcar reuniões com eles, sem falar claro, nos jogos, onde acompanhávamos de perto os novos lançamentos (MEDEIROS, 2013b)"[72].

Os lucros eram bons e o negócio parecia cada vez mais promissor. Pensando nisso, o senhor Toinho buscava alternativas de lucrar com aquele espaço da locadora, assim, utilizava-se da venda de guloseimas como complemento do negócio, servindo, *a priori,* como meio de pagar a conta de energia da locadora. Utilizando deste complemento, o senhor Toinho nos explicou que "a arrecadação com este tipo de venda representava algo em torno de 20% de tudo arrecadado na locadora, pagando as despesas com a energia elétrica" (SILVA, 2013a).

Ainda pensando em alternativas de lucrar com aquele espaço, foram feitos investimentos em novas formas de atrair os jovens e competir diretamente com as outras locadoras da cidade. Eram trazidos novos jogos e outros tipos de entretenimento. Uma sinuca, um ***totó***, aluguel de DVDs, picolés e, entre outros, batatas fritas[73]. Tudo em busca de melhorar o arrecadamento e tornar a locadora diferenciada. Segundo o senhor Toinho, "Tadeu possuía sempre ótimos lançamentos e jogos exclusivos, então eu precisava fazer algo diferente para me manter competitivo nesse ramo" (SILVA, 2013a).

Adicionando estes complementos para sua locadora, Toinho contribuiu diretamente para o melhoramento e a atração de novos jovens para esse espaço de sociabilidade. Esses novos atrativos,

somados aos jogos, trouxeram uma variedade tamanha que alguns jovens passavam quase todo o horário de funcionamento dentro da locadora. Márcio Luiz, por exemplo explicou que, "só não dormia na locadora, pois fechava às 23h, mas que chegava as 8h quando Toinho abria, jogava, comia, encontrava os amigos e só ia embora com o fechar dos portões" (SILVA, 2013e).

O espaço era bastante frequentado, atingindo seu auge nos finais de semana, principalmente aos domingos pela manhã, pois a locadora ficava praticamente dentro do local onde aconteciam as feiras públicas na cidade. Assim, quando os pais saíam para as compras, deixavam seus filhos na locadora do senhor Toinho. Poder jogar aos domingos era uma questão, muitas vezes, de sorte, pois os videogames ficavam todos ocupados. Contudo, a locadora era um espaço muito frequentado e sempre cheio de visitantes, que poderiam ir apenas para comer algo ou conversar, tornando as horas de espera mais agradáveis, entre resenhas e trocas de conhecimento sobre novos jogos.

Para o senhor Toinho, a primeira metade dos anos 2000 foi o melhor período das locadoras, justamente com a febre do PS1 e jogos como ***Winning Elleven***, ***Harvest Moon***, ***Worms Armagedon*** e ***CTR***. Sua locadora funcionou até o ano de 2012,

quando, observando a queda no rendimento do negócio, fechou o estabelecimento e, em seguida, fundou um lava jato.

LOCADORA DE TADEU: MÚLTIPLAS DIVERSÕES

Os primeiros tempos: de Jaguaribe a Cajazeiras

Judas Tadeu Nunes Rodrigues é o nome de batismo do senhor Tadeu, homem pacato, de personalidade forte, simples e divertido, que, em São José do Seridó, virou sinônimo de videogame, seja na forma irreverente de tratar os clientes ou com suas piadas exageradas, sendo lembrado com carinho pelos ex frequentadores de locadoras. Nascido na cidade de Jaguaribe/CE, o senhor Tadeu, desde muito cedo, parecia antecipar aquilo que mais tarde seria sua identidade para os jovens que o conheceram. Aos dez anos ele já tentava transformar bonecos de papel em animações[74]. A paixão pela interatividade e a tecnologia, segundo o mesmo, o acompanharam por toda a adolescência e vida adulta.

Atento à paixão do filho por tecnologia, seu pai lhe trouxe alguns videogames importados no final da década de 1970. Esses novos "brinquedos" tornaram-se, rapidamente, seu entretenimento favorito. Porém, não satisfeito em apenas jogar sozinho os seus jogos, o senhor Tadeu, numa ação que parecia

antever o que alguns anos mais à frente viria a se tornar um grande negócio, passou a explorar os videogames em sua casa, alugando os consoles Atari e *Tele Jogo* no bairro onde morava, ainda no Ceará.

Iniciou alugando os consoles para os amigos, mas, o rápido interesse dos que viam os jogos eletrônicos fez com que cada vez mais interessados procurassem os videogames para alugar. O senhor Tadeu mudou-se para Cajazeiras/PB e, entre os anos de 1982 e 1984, os videogames já lhes rendiam um bom retorno na nova morada, porém, alugando os consoles, alguns clientes demoravam dias para poder jogar, pois tinham que esperar os que o haviam alugado entregar. Pensando num maior lucro e aproveitamento dos jogos pelos seus clientes, os consoles passaram a ser explorados de uma maneira nova e pioneira: eles foram instalados em um pequeno cômodo da sua casa, onde eram utilizados, lá mesmo, pelos clientes. O interessado pagava o equivalente à quantidade de minutos do game que desejava jogar, sem precisar levar o aparelho para casa. Um jovem, com poucas moedas, poderia jogar alguns minutos naquelas máquinas de entretenimento, o que facilitou o acesso a outras pessoas que não podiam alugar o videogame e só tinham interesse em jogar pouco tempo por dia. Era uma medida inovadora, abrindo novas

possibilidades para o jogador e tornando-se muito mais rentável para o dono dos consoles.

O senhor Tadeu explicou-nos que a transição do aluguel de consoles para sua locação por minutos ocorreu, primeiramente, a pedido dos clientes e, posteriormente por sua visão de mercado. Porém, alugar consoles e jogos no início da década de 1980 era algo ainda distante da realidade brasileira. Esse era um movimento que dava seus primeiros passos nos Estados Unidos, o que o coloca, provavelmente, como um dos pioneiros do ramo no Brasil (RODRIGUES, 2013).

Os primeiros anos de "locadora" em Cajazeiras seguiram bem, com cada vez mais jovens jogando e novos games sendo lançados para as suas plataformas, contudo, foi na segunda metade da década de 1980, em viagem para o Recife em busca de novidades para seu negócio onde Tadeu conta que se deparou com algo que mudaria sua visão e o seu interesse sobre os jogos eletrônicos para sempre: um jogo de NES chamado *Super Mario Bros.* O senhor Tadeu viu-se maravilhado pelo console da Nintendo e seu mascote Mario, que há pouco havia sido responsável por salvar a indústria dos jogos eletrônicos nos EUA e no Japão, como já discutimos no primeiro capítulo. Aquele jogo, que foi responsável por transformar a Nintendo em uma das

maiores fabricantes de jogos eletrônicos do mundo, mudou a visão de um dos pioneiros no ramo das locadoras de videogames no Nordeste.

O senhor Tadeu diz ter se encantado com as novas possibilidades vistas com o jogo do Mario: um mundo cheio de detalhes, cores, personagens carismáticos com os quais facilmente se identificava e uma história simples, porém cativante, além da forma completamente nova de jogar. Cativado com esta nova tecnologia e vislumbrando novas oportunidades de negócio, rapidamente viajou para o Sul do país em busca destas máquinas (RODRIGUES, 2013).

Com o mercado de jogos crescendo no país, o senhor Tadeu passou a viajar com frequência em busca de novidades. Firmando parceria com alguns outros empresários do ramo dos jogos, suas viagens para o Sul do país tornaram-se frequentes e a proximidade com o Paraguai o fez atravessar a fronteira em busca de melhores preços. Comprava consoles, jogos e Arcades, pois os que chegavam ao Brasil por importação ainda custavam muito caro. Além de comprar para sua locadora, eram trazidos equipamentos o suficiente para revender entre outros donos de locadora e vendedores no estado da Paraíba.

Sua locadora tornara-se de grande porte, principalmente devido ao alto investimento em novos jogos e máquinas, sejam elas consoles de mesa ou máquinas no estilo fliperama. O sucesso do seu negócio encorajava outros empresários a abrirem locadoras e logo o negócio intensificava-se na região, espalhando-se, rapidamente para o interior do estado. Durante os quase cinco anos em que viajou para o Paraguai, sua locadora aproximou-se bastante dos padrões internacionais, sendo, segundo o senhor Tadeu, uma das maiores do Nordeste (RODRIGUES, 2013).

Outros tempos: São José do Seridó

Já com enorme experiência em locadoras de videogame, o senhor Tadeu mudou-se para o interior do Rio Grande do Norte, mais precisamente para São José do Seridó, em 1996. Com ele vieram aparelhos de primeira linha, de locadoras com o padrão de capital. Eram jogos e consoles – Super Nintendos e Mega Drives, modificados – em forma de máquinas de fliperamas, dando início a uma nova locadora. Sua chegada e entrada imediata no ramo das locadoras encontrou alguns desafios. São José do Seridó já possuía outras duas locadoras, ambas operando num modelo tradicional de interior, ou seja, com os consoles de mesa ligados em TVs convencionais e fazendo uso dos seus joysticks de fábrica. A

locadora do senhor Tadeu tinha seus equipamentos herdados da antiga locadora anteriormente localizada no centro de Cajazeiras/PB, possuindo máquinas modificadas para simularem Arcades/fliperamas. Este tipo de equipamento não agradou os jogadores são-josé-seridoenses, obrigando-o a desfazer-se das máquinas em seis meses, substituindo tudo por consoles tradicionais de mesa.

A locadora de Tadeu foi instalada ao lado do Mercado Público municipal, paralelamente ao lugar onde, nos dias de hoje, funciona a Sinuca de Gueba. Em quase um ano de locadora, ele precisou se afastar da cidade e suas máquinas e acervo foram vendidas para outras pessoas, não só em São José do Seridó, como em boa parte da região[75]. Seu período afastado das locadoras correspondeu ao intervalo de dois anos, regressando novamente para o ramo do entretenimento com uma nova locadora em 1999/2000.

Sua nova locadora de videogames, a partir desse período, ficava localizada na rua situada atrás da Maternidade Santa Costa, onde, hoje, funciona uma espécie de Creche. O prédio era relativamente pequeno, contendo um salão após a entrada por um pequeno portão de ferro, onde se localizavam algumas máquinas de fliperama e, mais tarde, outros videogames. Uma mesa de

madeira servia de balcão na parte central do salão, onde o senhor Tadeu, ou um de seus funcionários, controlava os horários de entrada e saída dos jogadores e vendiam os picolés e pipocas. Ao lado direito da mesa, ao fundo, havia um pequeno quarto onde mais consoles estavam instalados, para aqueles que gostavam de jogar reservadamente, sem o barulho das conversas e jogatinas locais, característicos da parte central da locadora.

A locadora do senhor Tadeu é um espaço de muitas histórias, memórias e formação de amizades, que perduram até os dias de hoje. É dela que a maioria dos jogadores, entre 18 e 30 anos, nos dias atuais, lembra, nas suas falas e memórias, reservando a ela forte apreço e sentimento de identidade com o prédio e principalmente com aqueles que lá deixaram várias horas da sua juventude.

Ausente da cidade, novamente, entre os anos de 2000 e 2001, o senhor Tadeu havia deixado sua locadora aos cuidados dos seus funcionários de confiança, os irmãos Gilvan Silva Medeiros e Gabriel Silva Medeiros, que, por todo esse período foram os responsáveis por manter o espaço bem frequentado. Os dois eram exemplos de boa conduta, atentos à medida do tempo de cada usuário, à limpeza do lugar, ao cuidado com as máquinas e com os jogos, além do bom convívio com os jovens daquela época. A

locadora viveu seus melhores momentos sobre a responsabilidade dos dois irmãos Medeiros, segundo nos afirmou o próprio senhor Tadeu (RODRIGUES, 2013).

Com a ausência do senhor Tadeu da cidade de São José do Seridó nessas duas fases, mencionadas anteriormente, os clientes já haviam migrado para outras locadoras, encontrando novas alternativas e buscando identificação com esses outros espaços de sociabilidade, a exemplo da locadora do senhor Toinho. Com a volta do senhor Tadeu à cidade, após 2001, o mesmo se viu trabalhando para entrar novamente no ramo dos videogames. Boatos espalhados pelo próprio davam conta de grandes novidades que estavam por vir. Eram promessas de novos consoles, nova estrutura e novos jogos, que deixaram os amantes dos videogames e frequentadores de locadoras em estado de ansiedade. Agora situada no centro da cidade, num box localizado no Mercado Público. Este novo espaço trazia novidades do mundo dos jogos eletrônicos ainda não vistos na cidade. A abertura foi muito aguardada pelos jovens da época, principalmente pela notícia da chegada do, então inédito, console da Sega, o *Dreamcast*. A locadora abriu suas portas num espaço pequeno, mas bem aproveitado, onde se encaixavam alguns Playstations 1, Dreamcasts, Super Nintendos e um Nintendo 64[76].

A locadora era um sucesso. O espaço pequeno onde ela estava fixada ficava abarrotado de jovens no período da tarde e, principalmente, à noite. O senhor Tadeu também implementou, no seu empreendimento, uma seção de vendas, onde poderia se comprar doces e salgados, sendo os picolés os mais populares entre os clientes. Nesse período a locadora vivenciou o auge do jogo *Harvest Moon* para PS1. Este game ficou conhecido como o *jogo da fazendinha* e funcionava como um simulador de administração de unidade rural, onde o usuário controlava um jovem que havia recebido uma fazenda do seu pai e precisava cuidar bem dela para que o prefeito não a tomasse por maus cuidados. No jogo era preciso plantar, colher, cuidar dos animais, manter uma boa relação com a vizinhança e outras funções típicas de um fazendeiro, inclusive procurar alguém com quem casar, ter filhos e construir sua casa. O simulador fez tanto sucesso na época que, era muito comum entrar na locadora e ver todas as TVs ligadas no mesmo jogo.

Com os lucros obtidos de seu negócio, a possibilidade de expansão era prioridade. Desse modo, outra locadora foi aberta pelo senhor Tadeu, desta vez, num prédio situado na frente do Mercado Público, indo-se em direção à Rodovia RN-228. Essa foi a locadora de maior espaço físico da cidade, possuindo uma área

bem ampla, onde os videogames eram divididos em modelos, possuindo preços distintos para o aluguel dos novos e dos antigos. O espaço possuía várias entradas laterais, além da porta de entrada principal, bem larga. Por se localizar no centro comercial da cidade, era bastante movimentada: as pessoas entravam e saíam constantemente, não apenas jovens e crianças, mas vários tipos de pessoas, principalmente pelo fato de existir, dentro da locadora, uma seção destinada a vendas de doces, salgados, picolés, sorvetes, pipocas, enroladinhos e guloseimas. Tais atrativos atraíam, além do seu público alvo, pessoas que passavam pelo centro da cidade e acabavam comprando algo para comer.

Na área central da locadora ficavam alguns SNES e PS1. Essa área central era mais procurada pelos jogadores casuais e aqueles que normalmente iam com a intenção prioritária de brincar e passar o tempo, enquanto que existia outra área na locadora, mais reservada, onde os jogadores mais experientes jogavam competitivamente, buscando concluir os games e jogar com privacidade e tranquilidade. Nesta área reservada, o jogador tinha acesso a fones de ouvido e desfrutava de TVs com melhor capacidade, assim como controles mais apropriados e ***memory cards*** particulares. Em um espaço interno da locadora passou a funcionar, também, uma sala de filmes, onde o cliente poderia

alugar, comprar ou mesmo levar de casa um filme, desenho ou show em DVD e assistir nessa área reservada. A sala era equipada com poltrona, TV, aparelho de DVD e um equipamento de som moderno.

Devido a problemas em relação aos valores do aluguel, surgiu a necessidade de mudar-se de espaço, fazendo com que a locadora migrasse para um prédio próximo à Igreja Matriz de São José, bem ao lado da Praça Central da cidade. Prédio um pouco menor do que o anterior, porém sua localização central encontrou rápida aceitação pelos jovens jogadores.

Novos tempos: jogos em alta definição

Voltando de uma viagem que fizera para o Acre, cujo trajeto fazia com regularidade, em 2009, o senhor Tadeu trouxe consigo novos consoles e um modelo de locadora. Com a ideia de modernizar seu espaço, foram instalados os recém-lançados *Xbox 360*, da Microsoft e o *Playstation 3*, da Sony. Os consoles de alta definição eram máquinas modernas e, assim como seus antecessores, representavam os maiores avanços tecnológicos de seu tempo, exigindo aparelhos de suporte à altura de sua tecnologia. Com isso, a locadora passou por uma transformação

em seu espaço, gerando um novo ambiente para os jogadores mais exigentes.

Esta nova locadora contava com um espaço central dito *popular*, onde ficavam os Playstations 2, com um preço mais acessível para as crianças e jovens jogadores. Aos fundos da locadora foi criado um espaço climatizado e isolado do restante do prédio, onde ficavam os videogames da nova geração. O novo ambiente contava com TVs de LED, cadeiras de plástico um pouco mais confortáveis do que as da parte dita *popular* e fones de ouvido. Mesmo o preço sendo um pouco mais caro do que o das outras máquinas, os jogos em HD rapidamente chamaram a atenção dos jovens, tornando o lugar um sucesso de locação nos meses iniciais.

O senhor Tadeu disse-nos, em entrevista, que confunde sua própria história com a história dos videogames, tornando-se complicada a dissociação de ambas. Desde pequeno havia deslumbrado a possibilidade de entreter as pessoas com seus brinquedos de papel feitos por si mesmo. Os videogames pareceram realidade para os seus sonhos de menino. Locou, vendeu e cobrou por hora deixando lembranças nos vários espaços que formou. Espaços estes de sociabilidade, representando diversão, amizade, crescimento, memória e

identidade de uma geração de crianças e jovens (RODRIGUES, 2013).

Primoroso por criar espaços agradáveis e confortáveis para os seus clientes, o senhor Tadeu contou-nos da importância das locadoras de videogame para a vida dos jovens, principalmente durante as décadas de 1990 e 2000. Segundo ele,

> "A locadora era um lugar para jovens se encontrarem com o seu próprio mundo, fazer lá as coisas do seu jeito, conversar com os amigos, tomar um sorvete, jogar videogame ou simplesmente viver longe da sua rotina. Era na locadora onde sabíamos quem realmente era aquele jovem, pois era naquele lugar que ele sentia-se a vontade, na ausência dos países, a falar e agir da forma como ele achava correto, muitas vezes para o bem e algumas outras para mal. Estar rodeado dos seus velhos amigos era bom, mas fazer novas amizades através do videogame era o que trazia muitos

> meninos para a locadora. Era sem dúvidas um lugar para socializar" (RODRIGUES, 2013).

A locadora era, realmente, um espaço onde a juventude poderia estar seguro e sentir-se à vontade para conversar sobre os temas de seu interesse, comportar-se como jovem, trocar experiências com os mais velhos e, consequentemente, aprender coisas sobre o mundo que vivia e sobre a sua cidade, com aqueles que tinham hábitos e idades semelhantes. Era o espaço de aproveitar o tempo livre entre a escola e as atividades domésticas, um passatempo diário, contínuo e intenso que consumia não só as economias, como também muito do tempo livre destinado a outras atividades. O jovem fazia desse espaço o seu território, a sua zona de conforto e seu espaço de sociabilidade.

Era na locadora que o jovem via sua imaginação tomar forma através dos jogos eletrônicos. Se antes a única maneira para viajar por outros mundos, enfrentar dragões e salvar princesas num castelo eram através da leitura de um livro, com a utilização dos jogos eletrônicos, dentro das locadoras, essas aventuras imaginárias tornaram-se muito mais interativas e atrativas, pois tinha-se total

controle sobre o personagem e capacidade de liberdade de escolha, inclusive para alterar a própria narrativa dessa história.[77]

Na ausência de outros espaços, os jovens encontraram nas locadoras o ambiente ideal para se reunir divertir, brincar e porque não, aprender. Para o senhor Tadeu, a locadora foi um dos primeiros lugares onde a criança era posta de encontro a regras, aprendia valores necessários para sua educação e comportamento, além de encontrar companhia para enfrentar as transformações da adolescência. A criança que frequentava a locadora era levada, desde o início, a entender o tempo e o valor do seu dinheiro: ela calculava o tempo que iria jogar, que horas havia iniciado e em qual horário sairia, bem como quanto gastaria. Era também preciso seguir as normas do bom comportamento dentro da locadora, já que qualquer tipo de desrespeito era fortemente proibido dentro do espaço (RODRIGUES, 2013).[78]

O bom comportamento na locadora não se resumia apenas aos bons modos. Ia além, tomando, muitas vezes, o dono do lugar como uma extensão da família. Os pais davam recomendações de cuidado aos filhos, cobrando do dono do lugar que ficasse atento à sua conduta, seja ela comportamental ou higiênica. O senhor Tadeu contou-nos que chamava a atenção das crianças para terem uma higiene melhor, lavando as mãos antes e depois de jogar e ir

ao banheiro, utilizar o sanitário de forma correta, manter-se limpo para não sujar as cadeiras e o equipamento que o próximo iria utilizar, zelar pelos controles dos videogames, respeitar o colega, recepcionar o visitante e manter a ordem naquele espaço (RODRIGUES, 2013). Era comum o dono, ou outro jogador mais velho advertir aquele jovem, ou aquela criança, caso essa estivesse cometendo algum ato errôneo dentro da locadora ou desobedecendo alguma regra interna. Essa troca de experiência e o seguimento de regras próprias eram características de todas as locadoras da cidade, a exemplo dessa sobre a qual estamos discorrendo.

A importância da locadora para os jovens era tamanha que, nos relatos do senhor Tadeu sobre o período onde manteve sua locadora em Cajazeiras (1993–1995), retiramos um exemplo de como aquele espaço cheio de máquinas eletrônicas e jogos era de suma importância para a vida dos jovens. Ele nos contou, em relato emocionado, a história de um jovem garoto, com aproximadamente 15 anos, filho de família bem estabilizada, de classe alta da cidade que, passava boa parte do seu tempo livre na locadora, jogando e conversando com seus amigos. Cordial, educado e simples, o menino jamais havia causado um único transtorno sequer dentro daquele lugar. Seu único mal, para os

pais, era que, mesmo possuindo aqueles mesmos jogos em casa, o menino insistia em jogá-los na locadora, gastando grande quantia de dinheiro por semana no estabelecimento. A família cobrava do menino, pois esse passava muito tempo naquele lugar, mesmo argumentando que não deixava de fazer suas atividades da escola.

A família do garoto resolveu, então, agir de forma radical, cortando, definitivamente, as idas à locadora, mesmo com os pedidos do dono – o senhor Tadeu – de que apenas controlasse o tempo gasto naquele espaço. O dito jovem não voltou mais a jogar e nem a encontrar os tantos amigos que tinha na locadora. O resultado não tardou a aparecer: alguns meses após o fato relatado, o menino era visto com frequência em estado deplorável, nas ruas da cidade, entregue às drogas. Talvez o fato de tê-lo retirado do seu espaço de convívio não tenha sido o único responsável, mas, a perda daquele lugar de referência e bons valores contribuiu para este jovem buscar felicidade e prazer através de outros meios (RODRIGUES, 2013).

Outro exemplo do efeito confortador e social das locadoras para com os jovens vem, mais uma vez, do período em que o senhor Tadeu residia em Cajazeiras, na Paraíba. Sua locadora ficava localizada bem no centro da cidade, local de muita movimentação, principalmente de jovens. Havia na referida cidade,

um toque de recolher às 22 horas, obrigando qualquer um com menos de 18 anos de idade a se retirar das ruas. Já no ano de 1994, muitos jovens estavam envolvidos com problemas de drogas, perturbando a vida das pessoas no espaço citadino, principalmente após esse toque de recolher, causando dificuldade para as autoridades e recusando-se a serem recolhidos.

Observando o alto interesse desses jovens problemáticos pelos videogames, o senhor Tadeu fez uma parceria com as autoridades locais para contribuir no recolhimento desses infratores. Sua locadora encerrava as atividades por volta das 21h e era nesse momento que as portas eram abertas para essa parcela da juventude, que não possuía condições de pagar por alguns minutos de jogatina, ter oportunidade de se divertir e aproveitar os jogos eletrônicos. Jogavam até o momento do toque de recolher, mantendo um excelente comportamento dentro da locadora, respeitando as regras e permanecendo lá em troca dos minutos jogados até as 22h. Assim, a locadora passou a ajudar os guardas civis responsáveis pelo recolhimento desses cidadãos marginalizados pela sociedade, que, inicialmente, geravam resistência. Porém, por muito tempo, a locadora foi uma espécie de refúgio e espaço de sociabilidade para esses jovens, onde inclusive podiam fazer novas amizades, pois meninos de vários

bairros passaram a procurar a locadora nesse horário específico (RODRIGUES, 2013).

A LOCADORA DE ELIEL: A VEZ DAS MULHERES

Em mais uma tentativa de viver no Acre, o senhor Tadeu resolveu abrir mão de sua locadora em São José do Seridó e tentar a sorte no norte do país. Interessado na locadora do amigo, o senhor Eliel Freitas comprou todos os equipamentos da locadora (TVs, consoles, jogos, mesas e cadeiras) e continuou no mesmo local onde já estava em funcionamento o antigo estabelecimento, ao lado da Praça Principal, próximo à Igreja Matriz de São José. Durante o período de 2007 a 2009, o senhor Eliel manteve a mesma estrutura de locadora estabelecida por seu antigo proprietário, porém, um novo público foi atraído para aquele espaço com a nova administração: as mulheres. Ao assumir o controle da locadora, o senhor Eliel delegou aos seus irmãos a função de administração do local em sua ausência. Portanto, Elieudes Freitas e Luzielma Freitas passaram, também, a zelar por aquele espaço (MEDEIROS, 2013c).

Os horários onde a senhorita Luzielma Freitas administrava a locadora passaram a ter forte frequentação por parte do público feminino, inicialmente, suas próprias amigas. Consequentemente,

outras meninas também passaram a frequentar o espaço, até então predominantemente masculino. Pouco essas meninas jogavam, já que estavam ali, principalmente, pra conversar e de alguma forma, se socializar. Era comum ver algumas jovens sentadas em volta da mesa central da locadora, comendo pipoca, picolé e proseando.

Além das meninas, muitos dos antigos usuários daquele espaço, da época do senhor Tadeu, ainda permaneceram por lá, jogando e mantendo vivo o espaço de sociabilidade. Foi o caso de Breno José da Silva, conhecido, popularmente, como *Zé Breno*, menino carismático, divertido e conhecido pelas suas histórias. *Zé Breno*, como era popularmente conhecido, foi um dos maiores frequentadores daquele espaço junto do seu grande amigo Igsson Rauan Silva. Ambos passavam boa parte do dia naquele ambiente, jogando *Bomberman* e conversando com a turma de amigos que sentavam no banco de madeira em frente à locadora (SILVA, 2013c).[79]

Uma das características dessa locadora era o enorme barulho feito durante as jogatinas. O jogo de simulação de futebol *Winning Elleven* estava em seu auge, sendo as ***partidas multijogador*** as responsáveis por acirrarem os ânimos dos competidores. Era o estilo de jogo *quem perder paga*, onde o jogador que perdesse a partida seria o responsável por pagar o tempo consumido entre

todas as competições disputadas. Podia-se ouvir o barulho dos jogadores a metros de distância da locadora, causando descontentamento dos vizinhos e estabelecimentos próximos, tamanho era o vozerio. Para combater essas práticas, muitos cartazes pedindo o silêncio e o não uso de palavrões, dentro do estabelecimento, foram expostos nas paredes da locadora. Porém, esse problema acompanhou toda a trajetória do lugar, encontrando solução apenas com a mudança de dono.

O senhor Eliel passou pouco tempo à frente da locadora. Após sentir uma queda drástica no seu rendimento financeiro, e aproveitando o retorno do senhor Tadeu, provindo do Acre, vendeu-a de volta para o seu antigo dono. O senhor Tadeu, por sua vez, manteve a locadora de videogames ativa, ainda, até o ano de 2010, quando a mesma, em definitivo, encerrou suas atividades.

Historicizamos, neste capítulo, as primeiras locadoras de videogame surgidas em São José do Seridó, a partir dos anos de 1990. Inicialmente, as locadoras tornaram-se espaços de uso infanto-juvenil, principalmente pela falta de outros lugares dessa natureza. O jogo eletrônico passou então a fazer parte do cotidiano dos jovens da cidade, identificando-se com as características do espaço físico e dos seus donos, tornando-se espaços de convívio, diversão, amizade e sociabilidade em geral.

Nossa atenção, no próximo capítulo, se dará sobre como essas locadoras tornaram-se importantes espaços de sociabilidade para o público infanto-juvenil em São José do Seridó.

LOCADORAS DE VIDEOGAME: ESPAÇOS DE SOCIABILIDADE

DAS LOCADORAS

Quando se ouve falar em locadora, logo vem na memória aquelas lojas repletas de prateleiras amontoadas de fitas VHS para alugar, onde, geralmente passavam-se horas escolhendo um filme. Esta escolha, na maioria das vezes se dava pela beleza ou atratividade da sua capa, pois nem sempre se lia as sinopses da parte traseira da caixa. Porém, se questionado pelo termo *locadora*, a maioria dos jovens, hoje, entre os 18 e 30 anos, vai lembrar imediatamente com carinho e entusiasmo dos tempos onde locadora era sinônimo de videogame e amizade.

A locadora foi um espaço comum em quase todo o território nacional. Sua denominação vem da proximidade com aquelas destinadas aos aluguéis de filme, todavia, seu espaço destinava-se à locação de videogames, prática advinda dos Estados Unidos e que se enraizou no Brasil. No caso específico de São José do Seridó, as primeiras locadoras de que se tem notícia, antes daquelas destinadas aos filmes, foram as que trabalhavam com games (RODRIGUES, 2013a).

As revistas de videogame eram uma das formas mais eficientes de se disseminar o modelo de locadora no Brasil. Embora alguns desses espaços possam ter surgido naturalmente,[80] a grande maioria sofreu forte influência das revistas especializadas em jogos eletrônicos, como é o caso da revista Progames. Somando a estes aspectos, a rápida repercussão do sucesso das locadoras das grandes cidades fez-se espalhar a novidade para o interior, chegando aos cantos mais distantes do país através de pessoas vislumbradas com o novo tipo de negócio.

As primeiras locadoras tiveram início, no Brasil, por volta do final da década de 1980, porém, é na década de 1990 que vemos um *boom* no surgimento de novos estabelecimentos por todo o território nacional. O deslumbre de crianças, jovens e até adultos com os jogos eletrônicos foi praticamente imediato, independente se residiam no centro de uma grande cidade ou mesmo na zona rural, gerando um retorno financeiro com esse tipo de negócio e garantindo sucesso ao investidor nas décadas de 1990 e 2000.

Uma das maiores lojas de videogame do país e pioneira na locação e criação de espaços para videogames, a Progames, continha em seu periódico impresso sobre jogos, uma seção dedicada aos donos de locadoras ou aspirantes ao negócio, dando dicas e informes sobre o funcionamento e a forma de atuação. Na

Seção do Lojista, a revista tinha o objetivo de auxiliar quem possuía uma locadora de jogos e procurava novas formas para gerar movimento (Figura 12).

Figura 12 – *Seção do Lojista na* revista Progames

SEÇÃO DO LOJISTA

Esta seção tem como objetivo auxiliar quem possui uma locadora de games e procura novas formas para gerar um movimento maior em sua loja

Esta é a primeira vez que uma revista especializada em games aborda aspectos profissionais do mercado, e a Revista PROGAMES, preocupada com este aspecto, trará a cada edição informações úteis sobre os vários itens que fazem a diferença entre ter ou não sucesso.

dentro do seu estabelecimento. No mercado de videogames este item torna-se fundamental, pois os clientes-mirins que freqüentam as locadoras devem encontrar nelas um fator de identificação com o mundo que vivenciam através dos videogames.

Fonte: REVISTA PROGAMES. São Paulo: Escala, ano 1, n. 1, 1993.

Além de auxiliar com dicas de como deixar o espaço da locadora atrativo para o público, a seção trazia o modelo de um estabelecimento do gênero ideal para o sucesso, especificando inclusive, o layout do espaço (Figura 13). Modelo que foi seguido

por boa parte dos lojistas, tornando-se padrão nas primeiras locadoras do Brasil (RODRIGUES, 2013a).

Figura 13 – Layout padrão de locadora na década de 1990

SUGESTÃO PARA UM LAY-OUT DE LOCADORA DE GAMES

Procure sempre adotar cores claras para o fundo das paredes e aplicar ilustrações não muito carrregadas ou sobrepostas; posters podem ser também uma opção interessante, desde que colocados sem exageros (não confundir "decoração" com "poluição visual") e sempre que possível renove os personagens.
Faz parte da comunicação visual de sua loja as áreas de acesso dos clientes: procure deixar um bom espaço para circulação nas áreas de exposição e próximo ao balcão de atendimento, para que os clientes possam sentir-se à vontade dentro da locadora.
Se sua loja possuir play-game, procure reservar uma área diferenciada para ele, pois esse setor geralmente concentra um grande número de pessoas e não deve interferir no movimento da loja.
Para maiores informações e contatos de profissionais de decoração, ligue para (011) 261-7935 com Tarcisio Motta.

Fonte: REVISTA PROGAMES. São Paulo: Escala, ano 1, n. 1, 1993

A formação de uma locadora era relativamente simples. Deveria ser levado em conta o lugar onde seria instalada, se numa grande cidade ou em cidades do interior. Para auxiliar na formação dessas diferentes locadoras, a edição nº 2 da revista Progames trouxe um quadro de ajuda para os lojistas sobre o que manter em sua locadora de acordo com as necessidades do lugar[81] (Figura 14), consistindo basicamente em um espaço, de preferência contendo um grande vão para poder distribuir TVs sobre mesas ou outro

tipo de suporte. Ligadas às TVs deveriam ter os consoles, além de cadeiras para os jogadores e, claro, jogos de todos os tipos e gêneros à mostra em prateleiras chamativas. De início, nos primeiros modelos de locadora, alugava-se o console com os jogos para levar para casa.

Figura 14 – Sugestão da revista Progames para os padrões de locadoras

PADRÃO DE LOCADORA 1 | 400 Cartuchos

Consoles instalados por sistemas		Preferência média do público por tipo de jogo						
		40% ação	30% esporte	20% aventura	4% simulador	3% estratégia	3% R.P.G.	100% TOTAL
MASTER	10%	16	12	8	2	1	1	40
NINTENDO	15%	24	18	12	2	2	2	60
MEGA	25%	40	30	20	4	3	3	100
SUPER NES	40%	64	48	32	6	4	4	160
GAME BOY	5%	8	6	4	1	1	1	20
GAME GEAR	5%	8	6	4	1	1	1	20
TOTAIS	‹	160	120	80	16	12	12	400

Capitais - Bairros Nobres - Interior - Cidades de médio porte - "Predominância de Consoles de 16 Bits"

PADRÃO DE LOCADORA 2 | 246 Cartuchos

Consoles instalados por sistemas		Preferência média do público por tipo de jogo						
		40% ação	30% esporte	20% aventura	4% simulador	3% estratégia	3% R.P.G.	100% TOTAL
MASTER	15%	15	11	7	2	1	1	37
NINTENDO	25%	25	19	13	2	1	1	61
MEGA	25%	25	19	13	2	1	1	61
SUPER NES	25%	25	19	13	2	1	1	61
GAME BOY	5%	5	3	2	1	1	1	13
GAME GEAR	5%	5	3	2	1	1	1	13
TOTAIS	‹	100	74	50	10	6	6	246

Capitais - Bairros de Periféria - Interior - Cidades de pequeno porte - "Predominância de Consoles de 8 Bits"

Fonte: REVISTA PROGAMES. São Paulo: Escala, ano 1, n. 2, 1993.

Posteriormente, com a chegada dos videogames ao Brasil por importação, aqueles com maior poder financeiro podiam comprar seus próprios consoles, ficando a cargo da locadora a tarefa de alugar os títulos. Contudo, esta era, comumente, a realidade das

grandes cidades que contavam com contingente maior de jovens de classe média e alta para locar os jogos. Nestas cidades, os videogames em forma de fliperamas e as máquinas de ficha eram mais utilizadas no espaço da locadora em si, cabendo ao usuário a tarefa de escolher se gostaria de alugar o console com jogos, alugar somente o game, ou pagar por fichas nos fliperamas.

Diferente das locadoras dos grandes centros, as que se situaram nas cidades do interior eram espaços menos grandiosos, algumas vezes improvisados em galpões, garagens e salas de casas menos chamativas do que as grandes lojas. O seu acervo de consoles não era para locação doméstica, servindo, apenas, para a venda por minutos, onde o cliente pagava uma quantia de acordo com o tempo que gostaria de jogar aquele game no espaço da própria locadora. Os consoles jamais saíam da locadora. A locação de jogos também não era comum, pois os videogames ainda custavam muito caro e era bastante difícil encontrá-los no interior, fazendo com que a alternativa viável para os jovens de cidades menores jogarem fosse ir às locadoras e pagar algumas moedas em troca de usufruir dessa nova tecnologia. Outra característica própria das locadoras do interior era a falta de interesse pelas máquinas em forma de fliperamas[82]. As máquinas que funcionavam com o sistema de fichas pareciam não agradar tanto

os jogadores do interior, pois o tempo de uma ficha dependia por muitas vezes da habilidade do jogador, afastando o público casual desse tipo de jogatina.

O modelo de locadora comum na maioria do território brasileiro foi, justamente, aquele implementado no interior, porém, com algumas modificações que as deixaram com padrões semelhantes às locadoras das grandes cidades. Os consoles ficavam geralmente em pequenas mesas feitas por encomenda, TVs de 14 e 20 polegadas serviam como os monitores desses videogames e duas cadeiras formavam o espaço de jogatina, permitindo que até duas pessoas jogassem simultaneamente o mesmo jogo, ora em modo cooperativo, ora em modo competitivo. Portanto, amigos costumavam frequentar juntos a locadora para ***zerarem*** um jogo ou disputarem entre si para saber quem era o melhor em um determinado game.

Além de serem frequentadas em duplas, as locadoras recebiam em grande número grupos de amigos que iam até esses espaços para promover pequenos campeonatos entre si, o que tornava a disputa mais prazerosa e movimentada, formando grandes rodas em torno dos videogames. Era um espaço de festa, divertimento, barulho, tecnologia, amizades e desafios, um ambiente ideal para as crianças e para os jovens da cidade. Ir à locadora fazia parte do

cotidiano dos jovens, como ir ao bar fazia parte do cotidiano dos seus pais e ir às lojas de roupas fazia parte do cotidiano de suas mães. Era o lugar do seu entretenimento, o seu mundo particular e coletivo ao mesmo tempo, espaço de histórias, memórias e vivências de uma grande quantidade de meninos aficionados por tecnologia e diversão.

A falta de outros lugares de convivência nas cidades fez com que os jovens fossem tomando as locadoras como o seu próprio espaço. Em quase todas as cidades do Brasil esse processo aconteceu de forma rápida, porém, foi no interior onde os espaços voltados para as crianças e jovens são praticamente inexistente, que o fenômeno das locadoras enquanto lugar de entretenimento e vivências tomou-se mais forte, adquirindo status de ponto de encontro da juventude, responsável por transformar o cotidiano e as formas de interação – brincar, jogar, aprender e trocar experiência – entre jovens na cidade.

DAS SOCIABILIDADES

Brincar, se divertir, sair com os amigos, jogar, são todas ações corriqueiras, presentes na vida cotidiana de um jovem, independente da sua classe social e lugar de moradia, experiências que sofrerão alterações à medida em que sua trajetória avança

rumo à idade adulta. A diversidade de brincadeiras e jogos, nas variadas sociedades humanas ao longo do tempo, demostra significados que extrapolam as motivações lúdicas e de diversão, apresentando perspectivas econômicas e políticas de manutenção social (ZANOLLA, 2010). Podemos, através dos jogos e lugares de jogo, entender melhor as formas de interação, socialização e valores dos sujeitos em determinado espaço e tempo. Não podemos, pois, partindo do raciocínio da autora, direcionar nosso olhar para os jogos de forma reducionista, relacionando-os, apenas com o ato lúdico, descomprometido e imune de seriedade conceitual.

O jogo, segundo a mencionada autora, tem necessidades objetivas e subjetivas, servindo de lazer, entretenimento, descanso e paz, assim como à educação de um povo. Portanto, o ato de jogar pode nos trazer respostas sobre valores, crenças, vida cotidiana e socialização de uma comunidade ou de um sujeito através de suas escolhas e ações durante essa ação. Tão importante quanto o jogo, ou jogar, é o espaço onde esses acontecem. Entre os gregos, na Era Clássica, por exemplo (530–328 a.C), o jogo tinha um lugar privilegiado e era realizado em santuários, contando com valores de diversão, competição e aprendizado (ZANOLLA, 2010, p.22-3).

Na sociedade moderna, o jogo está diretamente ligado ao desenvolvimento do sistema capitalista e das novas tecnologias. Portanto, novos *santuários* foram erguidos e apossados pelos jogadores modernos e suas novas plataformas de entretenimento, diversão, aprendizado e socialização. A transformação do jogo presencial em virtual trouxe outras possibilidades de interação e novos espaços – *santuários*, por assim dizer – onde poderiam ser cultuados. No caso dos jogos eletrônicos, as locadoras de videogame seriam esse novo lar para as plataformas de games modernos.

A locadora seria, assim, um local onde as necessidades objetivas e subjetivas do jovem moderno encontrariam, após sua consolidação na década de 1980, espaço para que houvesse interação por meio da locadora, inicialmente nos Estados Unidos da América e, com a mesma velocidade das transformações modernas, no restante do ocidente, chegando ao Brasil. Esse processo de disseminação das locadoras, pois, modificou as estruturas lógicas do jogo e do lugar de jogo, demostrando as novas condições de lazer e sociabilidade disponíveis para o público juvenil (DAYRELL, 2007)[83].

Para Juarez Dayrell, tais condições de lazer e sociabilidade tem a ver com novos espaços de interação e representação da

juventude, que vêm sendo construídos ou sofrendo alterações nas décadas de 1980 e 1990. Essas últimas décadas, segundo o autor, trazem consigo uma ressignificação do tempo, do espaço e da reflexividade, gerando uma nova arquitetura social, novos espaços de interação[84]. Nas pequenas cidades, onde a vivência da juventude é dura e difícil, esses espaços sociais de convivência, interação e lazer, mesmo escassos, são determinantes na formação dos jovens (DAYRRELL, 2007). Entendemos as locadoras de videogames como sendo um desses espaços de convivência destinados à juventude e que, vindos dos grandes centros, adaptou-se à realidade de menos recursos e infraestrutura das cidades de interior.

Em se tratando de São José do Seridó, as locadoras se instalaram em 1990, mesmo que de forma despretensiosa, já que, segundo informação que nos foi fornecida por um antigo usuário, o senhor Márcio Luiz da Silva, a decisão do senhor Rafael de Bosco que culminou com a montagem da sua locadora foi a de, em outras palavras, alugar o que, antes, era apenas o seu brinquedo pessoal, um videogame (SILVA, 2013d). A cidade não contava, na época, com muitas alternativas de espaços de convivência. Poucas eram as maneiras das pessoas interagirem, se divertirem e descansarem. Restava às praças, calçadas, rua, bares e o

improvisado campo de futebol a apropriação enquanto lugares de convívio, de troca de experiências, entre pessoas de diferentes estratos sociais. Talvez esses espaços fossem suficientes para aqueles acostumados com a vida pacata da cidade do interior, de poucos incidentes, de poucas novidades. Porém, o jovem, sentia falta de um lugar seu, onde pudesse encontrar o seu mundo e expressar a sua forma de pensar e agir. Não podemos nos esquecer da singularidade da juventude, já que, como sujeitos históricos, "eles amam, sofrem, divertem-se pensam a respeito das suas condições e de suas experiências de vida" (DAYRELL, 2007, p. 19).

A chegada das locadoras de videogame, dessa maneira, permitiu que a juventude são-josé-seridoense experimentasse um novo mundo, virtual, interativo, desafiador e novo, mas, ao mesmo tempo, jovem e tecnológico. Esses espaços que se formavam na cidade, apareciam como lugares privilegiados de práticas, representações, símbolos e rituais, nos quais os jovens buscam demarcar uma *identidade juvenil*, nas palavras de Dayrell (2007). A locadora ganhava sentido de lar, onde o jovem, longe dos olhares dos pais, educadores ou patrões – mas, sempre tendo-os como referência – participava de práticas culturais que lhes permitiria construir uma identidade ligada à juventude. Na

locadora, o jovem tinha companhia, na maioria das vezes, de pessoas da sua mesma idade, de adolescentes e crianças dotados de um pensamento sobre a vida e o mundo semelhantes ao seu. Consequentemente, a interação seria mais rápida e agradável, pois os sentidos e os valores encontrariam aconchego em igual dimensão.

Se antes os poucos espaços destinados aos não-adultos eram escassos ou impostos de forma a não gerar alternativas de escolha (escolas, quadras de esportes e, por exemplo, igrejas), com a locadora houve um movimento contrário: a apropriação, pelas próprias crianças e jovens, desse novo lugar de diversão, lazer e trocas.[85] Concordamos, assim, com Juarez Dayrell, quando este afirma que a forma diferenciada de alguns meios abre possibilidades de práticas, relações e símbolos através dos quais se criam espaços próprios, capazes de ampliar os circuitos e redes de trocas, introduzindo-os na esfera pública (DAYRELL, 2007). Para as crianças e jovens que se revestiam do status de jogadores de locadora, a apropriação do espaço foi um processo rápido, pois nela foram encontrados os símbolos e possibilidades de relações desejadas para a compreensão do seu mundo, da legitimação das suas ações e pensamentos. Tornava-se um lugar de construção da

sua autoestima enquanto criança ou jovem, enquanto sujeito pertencente a uma comunidade.

As locadoras de videogame, ao chegarem e se propagarem em São José do Seridó, tornaram-se espaços de sociabilidade[86] da cidade, dando outra dimensão à condição juvenil. Entre as passagens pela rua, entre os encontros e desencontros de bairros e praças, o jogador investia cada vez mais do seu tempo livre nesses estabelecimentos feitos para sua diversão e consumo, onde poderiam conhecer novas pessoas, construir amizades, conversar sobre temas em comum e mesmo trocar experiências, dando-lhe importância e significado. É válido afirmar, a partir do que expressa José Machado Pais, que a turma de amigos é uma referência na trajetória da juventude. É com quem os jovens fazem os programas e buscam formas de se afirmar diante do mundo adulto, criando um "eu" e um "nós" distintos, constituindo o espelho de sua própria identidade (1993, p. 94).

Essas sociabilidades, tomando de empréstimo a discussão feita por Juarez Dayrell, ocorreram no fluxo cotidiano (DAYRRELL, 2007), de modo que, no intervalo entre as obrigações, no ir-e-vir da escola, nos tempos livres e de lazer, na andada pelo bairro ou pela cidade, as locadoras eram o destino costumeiro de crianças e jovens, de onde saíam as ideias, as

histórias, as amizades e o aprendizado cotidiano desses sujeitos em São José do Seridó. Concordando, ainda, com Dayrell, é possível afirmar, nesse sentido "que a sociabilidade, para os jovens, parece responder as suas necessidades de comunicação, de solidariedade, de democracia, de autonomia, de trocas afetivas e, principalmente, de identidade" (DAYRELL, 2007, p. 11). Portanto, podemos afirmar que a locadora é espaço de sociabilidade, pois todas essas esferas de determinação do que seria uma socialização juvenil são facilmente encontradas na vida dentro desses espaços de jogos, onde fluem amizades, regras, disputas, aprendizado e de interação.

Não por acaso, o espaço da locadora é lugar de memórias tão vívidas, sendo lembradas por tempos de felicidade, de diversão e sociabilidade.[87] Segundo Dayrell (2007), Os jovens tendem a transformar os espaços físicos em espaços sociais, pela produção de estruturas particulares de significados. Portanto, a locadora era esse lugar no qual o jovem ressignificava o mundo ao seu redor, onde esse era capaz de viver sob um teto sem ser o do seu lar, mas com o mesmo ou maior conforto, pois o universo ali parecia fazer mais sentido, as pessoas pareciam entender melhor suas angústias, seus desejos e suas significâncias. Foi no espaço físico da locadora que alguns jovens da cidade puderam, pela primeira vez, experimentar sensações diferentes de liberdade, além de construir

traços de sua identidade coletiva e existir, enquanto sujeitos, fora do âmbito escolar e familiar.

No caso de São José do Seridó, os jovens faziam uso das locadoras constantemente, em todos os horários de funcionamento. Os turnos da manhã e da tarde eram frequentados no horário contrário ao da escola, portanto o público ficaria dividido entre as horas livres das obrigações escolares. Porém, era no turno da noite que as locadoras ficavam lotadas de jovens jogadores, consumindo o tempo em forma de jogos eletrônicos, saindo para comer com seus amigos, além de outros que iam a esses espaços para conversar, interagir e trocar ideias e experiências.

A busca pelas locadoras como espaço de passatempo, de sociabilidade e de liberdade indica-nos uma postura, da parte das crianças e jovens, baseada na experimentação, numa busca de superar a monotonia do cotidiano por meio da procura de aventuras e excitações, a exemplo do que pensa Dayrell (2007). Nesse processo, esses indivíduos testam suas potencialidades e se defrontam com a sensação de aventura e controle das ações proporcionadas pelo videogame e pelo movimento entre os espaços da cidade, sejam eles a rua ou a escola. Segundo o mencionado autor, nesse movimento entre os espaços e tempos

institucionais, no qual predomina a sociabilidade, os ritos e símbolos próprios e o prazer, fica marcada a transitoriedade da trajetória rumo à vida adulta (DAYRELL, 2007). Podemos inferir, assim, que em São José do Seridó, dada a escassez de alternativas de sociabilidade além das escolas, das quadras de futebol e das igrejas, as locadoras tornaram-se determinante para a agregação de valores, complementando aqueles cultivados nas instituições tradicionais referidas.

Na sociedade contemporânea, assim, a formação e o desenvolvimento da identidade do jovem estão expostos a universos sociais diferenciados, a laços fragmentados, a espaços de interação múltiplos, heterogêneos e concorrentes, sendo produtos de múltiplos processos de socialização (DAYRELL, 2007). Na realidade local que estamos abordando, os valores e comportamentos apreendidos no âmbito da família, por exemplo, são confrontados com outros signos e modos de vida percebidos no âmbito dos grupos de pares, nas escolas e até mesmo nas locadoras, ampliando, com isso o universo de possibilidades do jovem citadino que jogava videogame em seu tempo livre.

Podemos perceber, também, que a prática de jogar videogame no tempo livre[88] pode ser justificada, tomando-se como ponto de análise a discussão de Ana Karina Brenner, como um momento de

construção das suas próprias normas e expressões culturais, seus ritos, suas simbologias e seus modos de ser, que os diferenciam do denominado "mundo adulto" (BRENNER, 2007). As locadoras eram, pois, espaços de tranquilidade e diversão, onde se podia esquecer das obrigações e da vida calma da cidade de interior e desfrutar do seu próprio lazer. Nelas se construíam identidades, se descobriam potencialidades, se exercitava a inserção efetiva das crianças e jovens nas relações sociais. Daí porque, na opinião de Ana Karina Brenner, o lazer pode ser considerado um espaço de aprendizagem e de liberdade de experimentação (BRENNER, 2007). No caso específico das locadoras de videogame, as crianças e jovens eram confrontadas com um novo mundo, de regras e leis rígidas, contribuindo, diretamente, para sua formação como pessoa, como indivíduo pertencente a uma comunidade. Jogar num estabelecimento como esse representava ter a escolha de como passar seu tempo livre, seja jogando ou apenas mantendo a convivência entre amigos e produzindo subjetividades próprias da juventude.

Essa produção de subjetividades, dentro da locadora, pode ser compreendida pelo que Ana Karina Brenner chama de importância da convivência em grupos, possibilitando segundo a autora, a criação de relações de confiança (BRENNER, 2007).

Desse modo, as diferentes práticas de cultura e lazer em espaços sociais podem ser consideradas como verdadeiros laboratórios, onde se processam experiências e se produzem subjetividades. A prática de jogar é, muitas vezes, considerada prazerosa, excitante e viciante pelos jovens que frequentavam as locadoras sobre as quais estamos discorrendo. Alguns, inclusive, perdiam o controle das horas, permanecendo boa parte do dia apenas jogando, fato comum nas locadoras de São José do Seridó e que, para alguns pais dos usuários, causava uma má impressão do estabelecimento.[89]

As locadoras de videogame desempenharam importante papel na sociabilidade dos jovens da cidade de São José do Seridó. Frequentadas, majoritariamente, por meninos, servindo de primeiro contato com as formas de interação e socialização, assim como de regras e amizades fora do tradicional ciclo bairro/escola, onde preenchiam o seu tempo livre. Este, segundo a autora mencionada no parágrafo anterior, não seria apenas aquele dedicado para atividades de lazer, cultura desinteressada e entretenimento, mas, também, momento de construção de relações sociais com múltiplas mediações e interesses em jogo, desde os mais orientados para a satisfação de necessidade pessoal objetiva, até aqueles voltados para o estabelecimento de vínculos

sociais, afetivos e espirituais desinteressados (BRENNER, 2007, p. 43).

DAS LOCADORAS E DAS SOCIABILIDADES EM SÃO JOSÉ DO SERIDÓ

Da iniciação nas locadoras

Quando um novo jogador – geralmente, criança – adentrava o espaço de uma locadora pela primeira vez, tinha início uma espécie de ritual de *iniciação* do jovem no novo espaço que ele havia escolhido participar. Como não havia desenvolvido ainda suas habilidades com o *joystick*, o sujeito – criança ou não – passava a jogar acompanhado de algum outro jogador mais experiente, que ficava responsável por ensinar os comandos básicos do jogo e guiá-lo durante as fases. Normalmente, o jogo escolhido como forma de treinamento nessa fase inicial era Super Mario World, do Super Nintendo. O treinamento se dava da seguinte forma. Primeiro, o jogador experiente passava as fases mostrando os comandos que fazia para chegar àquele objetivo. Num outro turno, o jogador iniciante tentaria repetir os feitos do primeiro. Essa fase inicial seguia até o ponto do neófito ter condições de seguir sozinho.

A cada novo jogo, quando necessário, o jogador experiente era convocado pelo dono da locadora para ensinar os modos de jogar aos que tivessem dificuldades. Como a locadora era ponto de encontro e lugar de passagem na vida urbana dos jovens, muitos eram aqueles que permaneciam por longos períodos nesse espaço, servindo de guia para novos jogadores ou, às vezes, de segundo jogador. Este era uma espécie de auxiliar nos jogos, no caso das competições que exigiam ou que se tornavam mais fáceis e divertidos na presença de uma segunda pessoa. Isso abria espaço, inclusive, para aqueles que estavam sem participar do jogo fazerem a interação numa partida a dois, a partir do convite dos que já encontravam-se em frente ao videogame.

Nestes embates e cooperações, foram feitas amizades que se fortaleceram e fincaram raízes dentro das locadoras e mesmo fora delas. A gratidão de ensinar e ser ensinado e o divertimento gerado nas horas de duelos acabaram criando laços indissolúveis entre os usuários de locadoras, um primor cada vez mais raro neste mundo virtual contemporâneo, onde a necessidade de estar juntos não se desfaz mais com as barreiras físicas.

Das locadoras nos bairros pobres

A primeira metade da década de 2000 marcou um período de estabilidade para as locadoras em São José do Seridó. O Super Nintendo ainda rendia bons frutos, o PS1 não parava de receber novos títulos, os preços de compra de jogos e acessórios tornavam-se mais acessíveis e os jovens iam a esses espaços cada vez com mais frequência. O público fiel, aquele que havia iniciado suas idas às locadoras nos anos iniciais da década de 1990, já possuía grande identidade com os espaços de jogatina. O ponto de encontro entre amigos também se tornara progressivamente tradicional, gerando estabilidade por quase toda a década. Contudo, um público ainda estava distante das locadoras enquanto espaços de sociabilidade.

Os jovens moradores de bairros carentes – sobretudo, COHAB e Liberdade – não costumavam utilizar as locadoras com frequência. Quando iam, passavam pouco tempo jogando e menos ainda utilizando o espaço como forma de socialização. A circunscrição das locadoras de jogos ao bairro central contribuiu para afastá-las dos jovens carentes de localidades mais afastadas do convívio no centro da cidade. O ex-jogador Marcos Dantas relatou, a propósito que, "sofria discriminação dos meninos do

centro que iam à locadora", desrespeito esse que vinha em forma de ofensas e rejeição (Dantas, 2013).

Era forte o apego do jovem ao seu lugar dentro da cidade, chegando a haver níveis de rivalidade entre jovens moradores de bairros distintos, de certa forma contribuindo para o afastamento dos meninos da Cohab, Nova Bonita e Conjunto das Almas. Porém, houve um movimento de disseminação das locadoras em São José do Seridó, na direção desses bairros na primeira metade da década de 2000. A estabilidade alcançada nesse período fez com que houvesse um equilíbrio entre as duas principais locadoras da cidade (a do senhor Tadeu e a do senhor Toinho), abrindo espaço e oportunidade para o investimento de outros interessados em abrir seu próprio negócio, sem prejudicar os que já existiam.

Duas novas locadoras foram abertas em bairros considerados, na época, carentes. Eram as locadoras de Fernando e Beto, localizadas na Cohab e na Liberdade respectivamente. Os videogames chegavam aos bairros populares e com eles novos espaços de sociabilidade foram oferecidos àqueles meninos que costumavam usar a rua como centro de divertimento e entretenimento, passando boa parte do dia fora de casa, longe dos cuidados de algum adulto. Crianças, jovens e adultos aderiram à novidade. Passaram a frequentar os novos espaços que surgiam no

bairro, como forma de lazer e conhecimento das novas tecnologias. As crianças comemoravam um lugar de diversão diferente da rua e os pais agradeciam a criação de um espaço no bairro, onde poderiam deixar seus filhos mais seguros, longe dos perigos da rua.

O bem trazido pelas locadoras aos jovens era notório. Kéricles Ribeiro Júnior contou-nos, nesse sentido, que, "agora podíamos encontrar os amigos e conversar longe da rua, longe do que era ruim naquela época" (RIBEIRO JÚNIOR, 2013). Jogavam, conversavam, tomavam sorvete e picolé, divertindo-se com segurança no seu bairro, perto das suas casas, sob o olhar de alguém de confiança que era o dono da locadora. Livres de preconceitos, os meninos podiam usar a locadora junto dos seus amigos do bairro, aqueles que possuíam as mesmas dificuldades e ânsias, longe do desrespeito de alguns usuários do centro da cidade, tornando-se livre para viver em harmonia envolto pela diversão dos jogos eletrônicos.

Das rivalidades entre locadoras

Locadora de videogame era lugar de diversão, amizade e sociabilidade. Isso ficou evidente nos discursos dos que nela permaneceram por anos, jogando, conversando ou trabalhando.

Todavia, muitas outras faces são descobertas ao adentrarmos nesse espaço particular, por meio da memória. Uma delas era a rivalidade entre donos e usuários de cada locadora. Esse tipo de competitividade entre as locadoras, nas décadas de 1990 e 2000, é muito semelhante à rivalidade entre a Nintendo e a Sega[90], duas das principais fabricantes de videogames durante três gerações de consoles pela dominação do mercado de jogos eletrônicos no mundo – que foi acirrado, na segunda metade dos anos de 1990, pela entrada da Sony nesse páreo.

Cada criança e jovem adolescente que frequentou locadoras em São José do Seridó possuía algumas opções de escolha acerca de qual locadora desejaria ser cliente. Vários eram os fatores que poderiam determinar essa escolha. Entre eles, o jovem jogador poderia usar a sensação de conforto que o espaço lhe passava, a forma como era organizada a locadora (em termos de disposição de cadeiras, tipos de TVs, vendas de doces e salgados), o perfil das outras pessoas que frequentavam aquele espaço, sua antipatia com o dono e os jogos e consoles disponíveis. Feita essa escolha, o frequentador criava laços com aquele seu espaço de sociabilidade, aderindo às regras e ao comportamento, defendendo-o como seu nas rodas de amigos e influenciando novos jogadores.

É possível definir um perfil padrão dos usuários de cada locadora através do acesso que tivemos aos narradores desta pesquisa, antigos jogadores desses espaços, por meio dos formulários *on line* e das entrevistas. O nosso foco, neste tópico, recairá sobre os usuários das locadoras do senhor Tadeu e do senhor Toinho, por terem sido as duas mais citadas pelos antigos usuários com os quais mantivemos contato.

O jovem frequentador da locadora do senhor Tadeu tinha como principais características o uso do espaço como principal ponto de encontro entre os amigos, sendo, geralmente mais novo que os clientes da locadora do senhor Toinho. Em sua maioria, jogava por pura diversão e gostava de permanecer por longos períodos dentro do estabelecimento. Costumava jogar muitos ***jogos casuais***, geralmente, acompanhado de um amigo e, de preferência, em modo cooperativo, onde o objetivo do jogo era ser concluído através do esforço da dupla.

Aquele que fazia uso da locadora do senhor Toinho era, em geral, um pouco mais velho que os clientes do estabelecimento do senhor Tadeu – um público de adultos maior, portanto, em relação ao seu concorrente. Os jogadores desse espaço possuíam além dos videogames outros hobbys, inclusive dentro da própria locadora, já

que a mesma contava com uma mesa de sinuca e um jogo de Totó. Os games preferidos dos jogadores eram os jogos ***hardcore***.

Entendido esses perfis, vemos certa incompatibilidade entre os clientes de cada uma das locadoras, com exceção de alguns poucos usuários que conseguiam transitar em ambos os estabelecimentos comerciais. A busca por novos clientes, por possuir o melhor espaço, os melhores jogos e, consequentemente, um retorno financeiro maior, levou os donos de locadoras a construírem certa rivalidade entre eles próprios e seus usuários.

O senhor Toinho investia em outras possibilidades de atrair os jogadores, como a adesão de sinuca e Totó. O senhor Tadeu, por sua vez, possuía contatos importantes que traziam jogos ***exclusivos*** com antecedência e pelo fato de já haver trabalhado com videogames antes, levava vantagem sobre seu concorrente na hora de escolher e comprar os novos jogos, pois possuía uma maior sensibilidade para entender o mercado e seus jogadores. O senhor Toinho, de outro lado, inovava na perspectiva de negócio, pois não recuava na possibilidade de transformar o seu espaço com novos recursos.

Um dos clientes do senhor Tadeu lembrou-nos que, "um espião de Toinho vinha sempre na locadora para saber o que estávamos jogando, quais os jogos que haviam chegado, se a

locadora estava movimentada" (SILVA, 2013c). Segundo Breno José, usuário das duas locadoras, "tinham uns meninos que sempre vinham com um caderninho anotar até o nome dos jogos, o mais engraçado era que eles erravam o nome e quando Toinho mandava comprar os jogos não existiam com aquele nome que seu espião anotou" (SILVA, 2013). Essas histórias de espiões e observações por parte dos donos existiam dos dois lados. Segundo Iago Rudsson Silva, "a esposa de Tadeu sempre passava na frente da nossa locadora pra saber se estava cheia ou vazia" (SILVA, 2013b). Alguns desses relatos realmente aconteceram, enquanto outros eram usados para aguçar ainda mais a rivalidade entre as locadoras. Algo semelhante era utilizado pelas empresas Nintendo e Sega. Ambas vinculavam comerciais provocando suas concorrentes, debochando do poderio técnico da máquina adversária e prometendo novas possibilidades com seu equipamento. Assim como na batalha pelo mercado de jogos eletrônicos entre Nintendo e Sega, a rivalidade provocava uma corrida pela excelência naqueles espaços de sociabilidade, gerando, assim como nos jogos, uma alta qualidade nos serviços.

Um usuário não costumava frequentar locadoras distintas, pois fincava vínculos tão fortes no espaço em que jogava com mais constância, que se sentia traindo os amigos e o próprio dono,

como explica Igsson Rauan Silva: "Era questão de lealdade ir para uma única locadora, era lá que estavam nossos amigos, nossos jogos favoritos, onde estávamos acostumados a jogar" (SILVA, 2013b). Outro ponto determinante, não lembrado pelos antigos jogadores,[91] mas que pode ter feito diferença na hora de não trocar constantemente de locadora, é o fato da existência dos ***saves***: o usuário, através desse recurso, poderia retornar para jogar de um ponto onde havia parado em uma sessão anterior, armazenado no cartucho de memória, caso se se tratasse de um Super Nintendo. Poderia, assim, com mais facilidade concluir suas missões e o próprio game. Em se tratando dos jogos em CD, que não possuíam a bateria interna tão comum nos cartuchos, o uso do ***memory card*** era necessário para prosseguir na competição, pois se tratava de um dispositivo que, acoplado no console, permita salvar o progresso da competição. Esses recursos faziam, mesmo de forma inconsciente, com que o jogador se visse preso àquele espaço, caso fosse seu objetivo concluir os jogos que iniciara.

Por fim, cada dono se valeu de recursos únicos e distintos para atrair mais clientes, aprimorando seu espaço físico e acervo de títulos. Os jogadores, por sua vez, valeram-se de vários aspectos para identificar-se com o espaço que mais lhe agradasse, fortalecendo os laços com aquele lugar, inclusive, o tornando parte

integrante da sua vida urbana e social. A corrida por melhorar as locadoras e torna-las cada vez mais atraentes para a juventude contribuiu, definitivamente, para que fossem eleitas enquanto importantes espaços de sociabilidade para as crianças e jovens de São José do Seridó.

Da locadora como espaço do trabalho

Além de diversão e entretenimento, as locadoras representaram, para alguns, espaço de iniciação no trabalho e primeiros contatos com as responsabilidades do mundo adulto. A maioria dos donos de locadoras não tinha condição de permanecerem, por todo o expediente dentro da locadora, já que abriam por volta das 7 ou 8h, indo até cerca de 22h. Não restaria com isso, tempo hábil de se ter uma vida social aceitável para a maioria desses pequenos empresários. Contudo, uma solução foi semelhante a todos os casos onde a necessidade de um auxiliar se demonstrou necessária: a utilização de jovens como mão de obra nos serviços da locadora.

Geralmente, o dono trabalhava um expediente, fosse ele o matutino, vespertino ou noturno, mas normalmente, era apenas um único turno. Nos outros horários de funcionamento da locadora era colocado um auxiliar, escolhido por ser um jovem de

confiança, na maioria das vezes, alguém que já fosse um cliente assíduo do empreendimento. Segundo o senhor Tadeu, os critérios para a escolha de um funcionário variavam entre o bom comportamento e histórico dentro da locadora, além da forma irreverente e esperta de lidar com as pessoas. Nesse caso, seriam escolhidos para trabalhar no estabelecimento aqueles que seguiam as regras daquele espaço enquanto usuários e outros que tivessem mais facilidade de comunicação e interação com as pessoas (RODRIGUES, 2013a).

Em hipótese alguma o horário de expediente do jovem poderia coincidir com o das suas atividades escolares, o que importava na contratação de, ao menos, dois funcionários. O jovem, na função de auxiliar, precisava ter domínio das noções básicas de matemática e tempo, além de ser receptivo e cordial. Muitos desses funcionários fazem parte da lembrança dos antigos jogadores de locadora, como é o caso dos irmãos Gilvan Medeiros e Gabriel Medeiros, de *Lalinha* e *Dedé Orelhão*, cada um com características únicas e que marcou presença na memória de antigos jogadores, dentre os quais aqueles que aceitaram conversar conosco nesta pesquisa.

Cabia à função do jovem funcionário da locadora abri-la no horário correto, manter bem conservado e limpo o espaço,

verificar o bom funcionamento dos aparelhos, recepcionar bem os clientes, manter em ordem o funcionamento da locadora em relação aos horários de entrada e saída dos usuários, vender os doces e salgados e fechá-la no horário combinado. Embora a remuneração não fosse alta (R$ 12,50 por semana), os ganhos ajudavam bastante nas despesas pessoais e domésticas. O dono repassava uma quantia pequena aos auxiliares, se comparada com os lucros da locadora, porém era considerada alta pelos jovens trabalhadores, principalmente pelo fato de possuírem alguns benefícios que acabavam cobrindo a falta de melhor remuneração. Além de trabalharem no espaço que mais gostavam de estar, tinham direito de jogar algumas horas por dia sem pagar e podiam consumir pequenas quantidades de alguns dos itens à venda na lojinha da locadora. Trabalhar nesse ambiente, pois, era vontade de muitos daqueles meninos que transformavam o espaço em lugar de interação, pois seus amigos estavam lá, sua diversão, seu entretenimento. Somar isso a uma renda semanal seria o ideal de muitos jovens da época.

Vimos, portanto, neste capítulo, que as locadoras de videogame foram importante espaço de sociabilidade infanto-juvenil em São José do Seridó no recorte estudado, proporcionado diversão, trabalho e inclusão de jovens na vida urbana da cidade e,

contribuindo para a formação de amizades e de bons valores para seu público. Discutiremos, na última parte deste estudo, o fim das locadoras de videogame e como o encerramento das atividades destes estabelecimentos está presente na memória coletiva de seus antigos usuários.

O FIM DAS LOCADORAS

Neste trabalho, constatamos a importância dada por sujeitos locais – ex-jogadores e ex-donos de locadoras – aos espaços de sociabilidade ligados à comercialização dos jogos de videogame em São José do Seridó no período de 1990 a 2010. Espaços que eram utilizados, por parte de crianças e jovens da cidade, tanto para jogar, brincar e conversar quanto para aprender valores, conceitos e regras do convívio social, adquirindo status de lar e lugar da juventude. Tornou-se evidente a constituição da locadora como lugar ligado à tecnologia e que privilegiava a convivência entre pessoas de várias classes sociais, servindo de opção de lazer para crianças e jovens durante seu tempo livre das obrigações cotidianas.

A facilidade de recolher depoimentos de antigos envolvidos com as locadoras foi fator determinante para a conclusão desta pesquisa, pois o alto apreço dos entrevistados pelo tema contribuiu para discursos ricos em detalhes e caracterizações. Tanto ex jogadores quanto ex donos viram com atenção e cuidado a proposta de reconstruir esses espaços históricos de construção de saberes, amizades e sociabilidades. Porém, a falta de documentos escritos sobre o período acabou dificultando a

precisão no que diz respeito às datas de surgimento de algumas das locadoras estudadas. Todavia, pelos caminhos da memória dos nossos narradores, foi-nos proporcionado um quadro aceitável da cronologia dos acontecimentos ligados ao uso das locadoras em São José do Seridó.

Estas se constituíram enquanto espaços de sociabilidade infanto-juvenil no recorte espacial citado durante mais de trinta anos, sendo ponto principal de encontro e socialização entre crianças, adolescentes e também adultos, tornando-se lugar responsável pela iniciação de muitos desses grupos no mundo da tecnologia através dos videogames, como também, responsável direto na formação de amizades que perduram até hoje. Historicizamos, no decorrer do estudo, o surgimento das primeiras locadoras no início da década de 1990 através das iniciativas dos senhores Júnior de Davi e Rafael de Bosco, substituídos pelas locadoras do senhor Chico Toco, do senhor Jorge e da senhora Raquel (*in memorian*), mais modernas e com melhores ambientes, até chegarem às tradicionais locadoras dos senhores Toinho e Tadeu, símbolos de espaços de sociabilidade na cidade durante os últimos anos da década de 1990 e início da década de 2000. Por fim, constatamos como a pirataria e o surgimento das lan houses contribuíram para o fim das locadoras de videogame, dando início

a novas práticas de comunicação e interação social através da internet.

Três décadas de domínio, gerando alto retorno financeiro, horas de diversão, gerações de jovens fiéis ao negócio, consoles e jogos novos sendo lançados constantemente. Nada parecia abalar as locadoras de videogame em São José do Seridó. Porém, assim como no restante do Brasil, o negócio tornava-se insustentável para seus donos e menos atrativo para seus clientes.

Assim como foram os pioneiros em adentrar nos espaços comerciais e tornarem-se o chamativo dos jovens para os jogos eletrônicos, a exemplo do que foi discutido no primeiro capítulo, os fliperamas ou Arcades nos Estados Unidos foram os primeiros a dar sinal de desgaste nas casas de jogos e locadoras de videogame. As máquinas de fliperama possuíam um padrão técnico nas décadas de 1980 e 1990 superior àqueles dos consoles de mesa, dificilmente sendo superados, em termos gráficos, por um jogo doméstico.

Isso levava os jovens a usufruir com frequência dessas máquinas em busca da melhor e mais interativa experiência de jogo possível, além do custo menor de se jogar no fliperama. Porém, com o desenvolvimento dos consoles de mesa na década de 1990 e as locadoras passando a fazer uso desses videogames em

seu espaço, os fliperamas foram perdendo lugar. As máquinas que em solo norte-americano e nas grandes cidades brasileiras eram encontradas em bares, restaurantes e casas de jogos, foram cedendo a vez para os consoles domésticos e as locadoras de videogame. Por sua vez, estas foram, também, perdendo espaço como lugar de aluguel de jogos e ponto de jogatina entre jovens,[92] em função do surgimento de novas tecnologias e da interação online proporcionada pelos computadores, principalmente quando os chamados ***PCs*** começaram a chegar às residências com mais facilidade. Estava dado o passo definitivo para o fim de uma prática que, nos dias atuais, parece não fazer mais sentido para os jovens da geração atual. Inferimos, a partir do que foi estudado nesta pesquisa, que três elementos devem ser considerados para se pensar o desuso das locadoras de videogames em São José do Seridó.

O primeiro é o advento do CD (Compact Disc) como mídia utilizada nos jogos eletrônicos no início da década de 1990. Segundo o senhor Tadeu, com a popularização dos jogos em CD e a fácil reprodução desses, houve uma enorme onda de pirataria nas locadoras. Os jogos de cartuchos eram caros, inclusive os alternativos (cópias), pois eram necessários vários componentes dentro de um cartucho, dificultando e encarecendo sua produção.

No caso do CD, a mídia era relativamente barata e sua cópia era o valor de um aluguel de jogo (RODRIGUES, 2013). Portanto, os jogadores passaram a comprar seus próprios games piratas ao invés de alugar, deixando as locadoras de grandes cidades em situação desfavorável, gerando a necessidade de transformação da lógica de funcionamento para a venda de minutos em vez do aluguel. Porém, nas locadoras do interior, esse já era o comportamento padrão, pois os clientes, em sua maioria, não possuíam os consoles em casa, impossibilitando o aluguel.

A pirataria de jogos em CD afetaria primeiramente as grandes locadoras, mas os espaços do interior também sofreriam com essa prática no início da década de 2000. Os consoles de CD, principalmente o PS1, eram bastante populares no Brasil, consequentemente a oferta dos aparelhos também era grande, gerando preços baixos nas lojas. Com o lançamento do PS2, seu antecessor ficaria ainda mais barato e os jovens conseguiam comprá-lo com facilidade[93], assim como os videogames anteriores, como o Super Nintendo. Esse seria o segundo elemento determinante para o fim das locadoras, pois ter um console em casa tornava-se comum no início da década de 2000. Aqueles jogadores que gastavam muito dinheiro nas locadoras passaram, então, a comprar seus próprios consoles e jogos, pois os preços já

permitiam a aquisição, fazendo com que saíssem do espaço da locadora para jogar, mas, não significando ainda, sua saída do espaço de sociabilidade.

Contudo, o terceiro e principal elemento que concorreu para o fim das locadoras, foi segundo o senhor Tadeu, o surgimento das lan houses[94]. Segundo Olívia Carvalho, discutindo a temática, o surgimento de lan houses constitui-se em fenômeno recente, circunscrito ao território norte-americano Em 1995, dessa maneira, surgiram, inicialmente, as *lan parties,* oportunidade em que

> Jogadores de videogames dos estados do Texas e da Califórnia alugavam espaços e levavam para lá seus computadores, conectavam-nos em rede e realizavam longos e ininterruptos campeonatos de jogos eletrônicos. Mas foi na Coréia do Sul que, em 1998, um brasileiro filho de coreanos buscou a ideia das lan parties e instalou em São Paulo a primeira lan house brasileira, que se diferenciava das estrangeiras por já dispor de computadores em rede e com os jogos instalados, nos quais os usuários poderiam jogar pagando por hora (CARVALHO, 2004, p. 3).

As lan houses, em São José do Seridó, tiveram início dentro das locadoras de videogame[95], sendo mais um atrativo do espaço

para atrair jovens na primeira metade da década de 2000. Além de jogos online, os computadores eram utilizados como meio de comunicação, interação e aprendizado por qualquer um, sem distinção de sexo ou classe social. A popularização das chamadas *redes sociais* fazia com que cada vez mais jovens ingressassem na rede mundial de computadores. Salas de bate-papo, comunidades virtuais, sites de pesquisa escolar e jogos em rede tornavam-se mania entre os jovens, segundo o que nos contou o senhor Tadeu. Os videogames recebiam uma enorme concorrência, pois eram máquinas de uso exclusivo para jogos dentro das locadoras (RODRIGUES, 2013).

O espaço de sociabilidade constituído dentro das locadoras parecia se intensificar ainda mais com a presença de outras máquinas dentro do estabelecimento, cuja função primordial não era, apenas, a de ser utilizada nos games. Além dos jovens que já frequentavam as locadoras por causa dos videogames, haveria, agora, companhia dos usuários dos computadores. Gradativamente, ao longo do tempo, meninos, meninas, jovens e adultos passaram a utilizar o espaço das locadoras, apenas, para acessar os computadores, denominando-o, simplesmente, de lan house. A própria denominação de "locadora", aos poucos, entraria em desuso, face à popularização da terminologia "lan house".

O descarte do nome “locadora” reflete, também, o movimento de escolha de crianças e jovens pelo jogo vivenciado no computador e, não apenas, no videogame. As crianças já não eram iniciadas no Super Nintendo, nem passavam pelos clássicos do PS1. Ao chegar nas lan houses, eram levadas a criar um perfil na rede social ***Orkut*** e precisavam ter sua conta do ***Hotmail*** ativa, para poder se comunicar com os amigos no ***MSN***. Antigas comunidades de amigos, que, antes, se reuniam para jogar nos videogames, agora, valiam-se da internet para se comunicar. O antigo espaço da locadora, convertido em lan house, era destinado à guarda dos equipamentos necessários à comunicação, nas salas de bate-papo ou nas redes sociais, daqueles que, outrora, encontravam-se, presencialmente, para jogar e se socializar.

Na segunda metade da década de 2000 as lan houses já eram bastante populares em São José do Seridó, ocupando, definitivamente os antigos espaços das locadoras, ao passo que ocorria a substituição, paulatina, dos videogames pelos computadores. O mesmo processo ocorrido antes com os videogames, de interiorização dos espaços para os bairros mais pobres, acontecia, agora, com as lan houses. Além do centro, outros bairros recebiam seus espaços de acesso à internet. Os jovens foram atraídos, pouco a pouco, pela novidade dos

computadores. Num único equipamento, podia-se conversar com pessoas em qualquer lugar do mundo, ler as notícias do dia em tempo real, estudar, pesquisar e jogar, tornando a escolha por essas máquinas algo mais atraente e rentável. O *Orkut*, o *MSN* e a salas de bate papo, embora não existissem, fisicamente, tornavam-se os novos espaços de sociabilidade juvenil da cidade. No que diz respeito aos games, ***Counter Striker*** era unanimidade entre os jogadores, pois não era mais preciso estar no mesmo ambiente que o seu amigo para poder conversar e jogar.

Esses fatores, somados, contribuíram para o fim do hábito de ir à locadora, de jogar e encontrar os amigos, de ter um lugar (físico) onde fosse possível permanecer nos horários livres. Todas essas ações eram feitas pelo indivíduo, agora, sentado, numa cabine escura em frente a um computador. O contato material tornava-se desnecessário, já que o espaço físico de convivência fora substituído pelas redes sociais online e pelas salas de bate papo. Uma nova geração cresceria sem mais o apego àqueles espaços que, há três décadas, haviam despontado como uma revolução na forma de entretenimento de crianças e jovens. Das antigas locadoras de videogame, hoje, restam apenas pequenas "seções", dentro das poucas lan houses que ainda sobrevivem[96].

Suas histórias, contudo, ainda estão vivas e cheias de cores nas memórias dos antigos donos e jogadores.

O final de 2005 e início de 2006 foram marcados, em São José do Seridó, pelo surgimento das lan houses, o que significou o paulatino declínio das locadoras de videogame na cidade. Os jogos eletrônicos já não eram tão atrativos para as novas gerações o quanto haviam sido na década de 1990, ao passo que o desejo por tecnologia, antes realizado com os videogames, agora era realizado nos computadores. As locadoras, enquanto ponto de diversão e de encontro, não faziam mais sentido para os jovens, graças ao uso das redes sociais online. A própria lan house era mera formalidade "física" para essa nova geração, pois o que realmente importava estava no computador. A lógica de sociabilidade infanto-juvenil em São José do Seridó, pois, seria completamente redefinida com a popularização dos espaços de acesso à internet, considerando que os jovens não necessitavam mais da frequência dos encontros corpo a corpo. O mundo, para eles, agora, era/é virtual.

Com a ressignificação dos espaços de convívio e sociabilidade, à medida que estes tornavam-se cada vez mais resumidos ao computador, as antigas locadoras perdiam, rapidamente, suas funcionalidades, como já afirmamos em parágrafos anteriores. Os ex jogadores e ex donos guardam, com carinho e saudade, as

histórias, amizades, lembranças e memórias dos tempos de locadora em São José do Seridó, a exemplo da fala do jovem Anderson Medeiros, antigo jogador da locadora do senhor Toinho: "infelizmente, o fim das locadoras é uma perda sociocultural, pois este espaço era de fundamental importância para o incentivo da sociabilidade dos jovens dessa época. Grandes círculos de amizades se formavam graças a tais ambientes" (MEDEIROS, 2013a). Opinião similar é sustentada pelo jovem Sosteney Pereira, para o qual,

> definitivamente é a extinção de um espaço de sociabilidade onde diferenças étnicas, sociais e afins eram esquecidas para dar lugar a brincadeiras e diversão. Um ambiente de formação de caráter e valores tais quais amizade, confiança e responsabilidade, que eram cultivados dados os vários exemplos e conversas com os quais Tadeu sempre nos presenteou e a interação que tínhamos com todo o pessoal que frequentava a locadora. Perdemos o espaço onde através da diversão chegávamos ao conhecimento (PEREIRA, 2013).

Para Gil Dantas, no relato que nos foi concedido, sobram as lembranças dos tempos de diversão e alegria com os amigos, dentre as quais, aquelas que remetem à prática dos campeonatos:

> foram tantos jogos, tantas alegrias, tantas histórias e brincadeiras com os amigos na locadora. Sinto falta de sair com os amigos pra jogar e conversar na locadora. Escutávamos as histórias de Tadeu, sempre muito exageradas e engraçadas, mas sinto mais falta mesmo é do tempo dos campeonatos que movimentavam a cidade inteira, eram disputas frenéticas e divertidas. Desse tempo tenho ótimas lembranças (DANTAS, 2013).

Os campeonatos de jogos foram importantes atrativos das locadoras, movimentando a rotina do espaço e fazendo com que os jogadores treinassem e aprimorassem suas técnicas para enfrentar os amigos em disputas sadias para definir o melhor de cada game. Decidido o campeão, normalmente havia premiações em troféu, medalhas e "horas" para os vencedores, tornando-se uma grande festa, como podemos verificar na Figura 15.

Figura 15 – Campeonato de videogame na locadora do senhor Tadeu

Fonte: Acervo pessoal do senhor Tadeu

Muitos jovens que frequentaram as locadoras, nas décadas de 1990 a 2010, lembram com saudade desses espaços que foram seus tradicionais espaços de convívio. Tais manifestações são mais evidentes quando se toca no assunto do fim das locadoras, a julgar pelo que nos relatou o senhor Joanilson Santos. Embora seja longo, vale a pena perceber como este se sente, em seu depoimento:

(...) Os ambientes de game locadoras eram a chance de curtirmos esse hobby por um preço consideravelmente camarada e se reunir com pessoas que compartilhavam do mesmo hobby, criando-se assim, o favorecimento para o surgimento de uma amizade. Claro que também houveram momentos de inimizades e conflitos, mas o bom humor, amizade e harmonia sempre existiram nesses lugares; em todos eles. Quem não tem uma boa história de locadora para contar? O fim desses ambientes nos tirou todas essas possibilidades que hoje jazem apenas no infinito de nossas lembranças. É triste ver que a facilidade ao acesso a games que temos hoje em dia, privará as novas gerações de sentir aquele sofrimento, que acabava por ser gostoso, de ver um game e não ter dinheiro nem sequer para testar, e quando conseguia, era o suficiente para nos sentirmos ansiosos e felizes a ponto de irmos dormir a noite com essa sensação. Privará as novas gerações do contato com outros gamers, da fácil formação de amizade, do surgimento de novas histórias e resenhas, das alegrias das conquistas e frustrações das derrotas. Privará as novas gerações de correr para as locadoras na Sexta e alugar aquele game que todos queriam e, quando conseguíamos, nos sentíamos os vencedores por estarmos com a única ou

> uma das únicas cópias daquele jogo. Os privará de esperarem aquele console vagar e finalmente chegar a vez deles, de mostrarem suas conquistas se desenrolarem ao vivo. Eram ambientes mágicos e só tenho memórias boas deles. Como sinto falta (SANTOS, 2013).

Esta é, pois, a opinião de um ex jogador. No caso dos ex donos, valemo-nos, novamente, das ideias do senhor Tadeu, para quem a inviabilidade do seu negócio com locadoras significou o fim de uma época de muitas felicidades, amizades, histórias e o término de um tempo que consumiu boa parte da sua vida. Tendo sido dono de locadora por cerca de quarenta anos, o senhor Tadeu nos disse que, ainda hoje, sente muito o fim desse ciclo. Falou-nos que tentou de todas as maneiras que lhe foi cabível evitar ou pelo menos retardar o processo de desapropriação das locadoras como espaço de uso cotidiano dos jovens em São José do Seridó. Novas estruturas, nova forma de funcionamento, modernização do espaço e dos aparelhos e redução dos preços foram algumas ações tomadas nesse sentido, porém, nada foi suficiente para evitar o desuso das locadoras de videogame na cidade. O senhor Tadeu, em tom saudosista, no seu relato, nos dá conta de sua preocupação

com a criançada e a juventude[97] em face desse desuso das locadoras:

> os jovens que estão crescendo sem a experiência da locadora parecem não possuir os principais valores que se viam frequentes nos jovens de antes, vemos meninos faltando com respeito com os mais velhos, destratando os pais e desobedecendo aos professores com muita frequência, o que era um caso raro nos tempos de locadora. Esses meninos de hoje não entendem mais a importância de um gesto de amizade, de um simples aperto de mão, seu mundo não é mais físico. Não digo que a falta das locadoras seja o principal motivo disso tudo, mas é sem dúvidas contribuinte para esse descontrole. Tínhamos regras, passávamos valores que precisavam ser seguidos para a permanência daquele jovem na locadora, por isso ele seguia e cumpria com o combinado, hoje não temos mais o controle desses meninos (RODRIGUES, 2013).

No seu atual estabelecimento comercial, ainda podemos encontrar dois videogames ao lado de alguns computadores, uma pequena venda de guloseimas e máquinas de impressão e reciclagem de cartuchos de tinta. Seria, esse, um recurso utilizado

pelo nosso narrador para tornar perene a memória acerca da época das locadoras de videogames em seu espaço de trabalho?

O fim das locadoras de videogame em São José do Seridó, a partir daquilo que reconstruímos neste trabalho, marca a consumação de um dos espaços de sociabilidade da sua história e início de uma outra revolução, a das formas de interação social com o uso dos computadores, cada vez mais populares na vida das pessoas, em casa, no trabalho, nas escolas e na rua. Porém, as várias horas de jogatina em frente aos videogames e ao lado dos amigos, como registrado na Figura 16, ficaram marcadas nas memórias das pessoas da cidade com as quais entramos em contato nesta pesquisa.

Figura 16 – Momento de jogatina na locadora do senhor Tadeu

Fonte: Acervo pessoal do senhor Tadeu

No restante do Brasil, também, as locadoras foram aos poucos desaparecendo do cenário urbano no final da década de 2010, habitando apenas as memórias e lembranças daqueles que passaram bons momentos com os amigos jogando videogame. Contudo, os novos consoles[98] que foram lançados nessa última geração contam com acesso constante à internet, permitindo atualizações permanentes de seus sistemas operacionais, dificultando, assim o destravamento e pirateamento dos jogos – consequentemente, fazendo com que os novos jogadores precisem recorrer aos jogos originais para poder jogar. Mesmo com incentivo e a distribuição dos games no Brasil, os altos preços estão causando um fenômeno cíclico: o surgimento de novas casas especializadas em jogos, vendendo, trocando e alugando os games mais atuais. Nas grandes cidades esses pequenos espaços começam a surgir e podem se tornar as novas locadoras de videogame – sem que isso possa substituir, efetivamente, as antigas casas de jogos que estudamos neste trabalho e as relações de convívio e amizade que surgiram no bojo do seu funcionamento.[99]

REFERÊNCIAS

1. LIVROS

BARROS, José D'assunção. **O campo da História:** Especialidades e abordagens. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização:** as conseqüências humanas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999. Tradução Marcus Penchel.

HOBSBAWM, Eric. **A era dos extremos:** O breve século XX 1914-1991. São Paulo: Editora Schwarcz Ltda, 1995. Tradução Marcos Santarrita.

LEÃO, Lúcia. **Cartografias do Ciberespaço.** São Paulo: Annablume, 2004.

*MOTT, Tony. **1001 videogames para jogar antes de morrer.** Rio de Janeiro: Sextante, 2013.*

*ZANOLLA, Silvia Rosa Silvia. **Videogame, educação e cultura:** pesquisas e análise crítica. Campinas: Editora Aliança, 2010.*

2. MONOGRAFIAS, DISSERTAÇÕES E TESES

*BRANDÃO, Marcílio Dantas. **Da "moratória" à "condição juvenil": estudos recentes acerca dos jovens.** Paris: Ehess, 2011.*

*BRENNER, Ana Karina. **Juventude brasileira:** culturas do lazer e do tempo livre. Brasília: Brasil, 2007.*

CARVALHO, Olívia Bandeira de Mel. **Lan houses:** *a defesa do olhar do jovem na discussão sobre inclusão digital. Rio de Janeiro: Uff, 2004.*

DAYRELL, Juarez. **A escola faz as juventudes?:** *Reflexões em torno da socialização juvenil. Campinas: Educ, 2007.*

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino; COUTO JUNIOR, Dilton Ribeiro do. **jogos eletrônicos e educação:** um diálogo possível com a escola. Rio de Janeiro: Ufrj, 2007.

GENTILE, Douglas A.; LYNCH, Paul J.; LINDER, Jennifer Ruh. **The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance.** *Minneapolis: National Institute On Media And The Family, 2004.*

GROPPO, LuÍs Antonio. **condição juvenil e modelos contemporâneos de análise sociológica das juventudes.** *ValparaÍso: Cidpa, 2010. (ULTIMA DÉCADA Nº33).*

KASHIWAKURA, Eduardo Yukio. **Jogando e aprendendo:** *um paralelo entre videogames e habilidades cognitivas. São Paulo: Puc, 2008.*

PAIS, José Machado. **Lazeres e sociabilidades juvenis:** *um ensaio de análise etnográfica. São Paulo: Análise Social, 1990. Volume XXV.*

REIS, Givaldo dos. **Videogame:** *história, gêneros e diálogo com o cinema. Marília: Unimar, 2005. (Dissertação de mestrado)*

RODRIGUES, Lia Carrari; LOPES, Rodrigo A. S. Pereira;

MUSTARO, Pollyana Notargiacomo. **Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas**

comunicacionais: *um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2010.*

3. CAPÍTULOS DE LIVRO, PUBLICAÇÕES EM PERIÓDICOS E TRABALHOS EM EVENTOS

ABREU, Andre de. **videogame: um bem ou um mal?:** *Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. São Paulo: Usp, 2003.*

MOITA, Filomena Ma. G. da Silva Cordeiro. **jogos eletrônicos: contexto cultural, curricular juvenil de "saber de experiência feito".** *Pernambuco: Agência Financiadora: Capes, 2009.*

SOUSA, Ramon de. **Lan houses:** *um mercado em declínio ou em transformação?. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/brasil/44392-lan-houses-um-mercado-em-declinio-ou-em-transformacao-.htm>. Acesso em: 17 nov. 2013.*

PROGAMES. *São Paulo: Escala, v. 1, n. 1, 1993. Mensal.*

MONTEIRO, Tairine Vieira Barros. **importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno.** *Anápolis: Universidade Estadual de Goiás, 2009.*

OLIVEIRA, Yanko Gitahy. **Jogos Eletrônicos como Ferramenta de Ensino.** *São Paulo: USP, 2011.*

4. HIPERTEXTO

BLAST, Nintendo. ***Nintendo x Sega:*** *Uma guerra de gigantes. Disponível em: <http://www.nintendoblast.com.br/guerradosvideogames.>. Acesso em: 25 out. 2013.*

COOKE, Data. ***Blockbuster History.*** *Disponível em: <http://www.fundinguniverse.com/company-histories/blockbuster-inc-history/>. Acesso em: 9 nov. 2013.*

E.O, Keizer. ***Electronic Servicing & Technology magazine.*** *Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_rental_shop.>. Acesso em: 25 out. 2013.*

GAMES, Articles. ***Good deal games.*** *Disponível em: <http://www.gooddealgames.com/articles/PhillyClassic5 2004.htm>. Acesso em: 17 out. 2013.*

HOUAISS. **Dicionário Online.** Disponível em: <http://dicionario.cijun.sp.gov.br/houaiss/>. Acesso em: 01 nov. 2013.

IMAGENS, Upload. ***Blockbuster.*** *Disponível em: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9f/Blockbuster2.JPG>. Acesso em: 6 nov. 2013.*

JACKSON, Martin. ***History of Industry.*** *Disponível em: <entmerch.org/press-room/industry-history.>. Acesso em: 25 set. 2013.*

JOGOS, Uol. ***A História dos Videogames.*** *Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm.>. Acesso em: 20 out. 2013.*

JOGOS, Uol. **A História dos Videogames.** Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm.>. Acesso em: 20 out. 2013.

JONHONSON, Jack. ***First Blockbuster.*** *Disponível em: <http://www.history.com/this-day-in-history/first-blockbuster-store-opens>. Acesso em: 10 out. 2013.*

JORGE, Carlos. ***Things think.*** *Disponível em: <http://thingsithinkarekindacool.com/tag/70s/>. Acesso em: 17 nov. 2013.*

LUP, San. ***Rental History.*** *Disponível em: <Disponível em http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=1&cId=3146206.>. Acesso em: 23 out. 2013.*

P.E.T., Grupo. ***Curso de Osciló scopio.*** *Disponível em: <http://www.del.ufms.br/tutoriais/oscilosc/oscilosc.htm>. Acesso em: 01 nov. 2013.*

SOUZA, Ramon de. Lan houses: um mercado em declínio ou em transformação? Tecmundo. São Paulo: [s.n.], set 2012. Disponível em: http://www.tecmundo.com.br/brasil/44392-lan-houses-um-mercado-em-declinio-ou-em-transformacao-.htm. Acesso em: 12 nov 2013. Olívia Bandeira

SPIR, Laupaku. ***Free Spongebob Arcades Games.*** *Disponível em: <http://laupakuspir.oiran.org/free-spongebob-arcade-games.html>. Acesso em: 18 out. 2013.*

THE History of the videogame. Realização de Discovery Channel. Estados Unidos da América: Discovery Channe, 2009. DVD, son., color. Legendado.

TIMES, Illustred. ***Ataris Pong is Released.*** *Disponível em: <http://timesillustrated.com/2012/11/29/ataris-pong-is-released/>. Acesso em: 19 out. 2013.*

5. AUDIOVISUAIS

A ERA dos Videogames. Estados Unidos da América: Discovery Channel, 2008. Son., color.

BRASIL, Discovery. ***A historia do videogame.*** *Disponível em: <http://discoverybrasil.uol.com.br/videogame/.>. Acesso em: 23 out. 2013.*

GLOBO Repórter. Rio de Janeiro: Rede Globo de Televisão, 1991. Son., color. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=l1aUmAnO64w>. Acesso em: 01 out. 2013.

6. MANUSCRITAS[1]

ARAÚJO JÚNIOR, Inácio. Entrevista [São José do Seridó-RN, 02 out 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do

[1] Trata-se das anotações pessoais feitas pelo autor no momento das entrevistas, a partir de um roteiro pré-estabelecido. Por opção dos narradores a entrevista não foi gravada, requerendo , portanto anotação em caderno de campo das respostas dadas as indagações.

entrevistado: nasceu em 26 de 1985; reside na Avenida Coronel Estavam, 2269, Nossa Senhora do Nazaré, Natal-RN; trabalha na empresa Diogo peças]

ARAÚJO, Jarlles Thiago Lopes de. Entrevista [São José do Seridó-RN, 15 set 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 6 jan 1988; reside em Natal-RN; é estudante de nível superior]

AZEVEDO, Dalton Nobrega de. Entrevista [São José do Seridó-RN, 17 set 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 15 fev 1986; reside na rua 13 de maio,567, Liberdade, São José do Seridó-RN; é funcionário da Lanhouse de Tadeu]

DANTAS, Marcos. Entrevista [São José do Seridó-RN, 15 set 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013.

MEDEIROS, Anderson José de. Entrevista [São José do Seridó-RN, 17 nov 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 22 jul 1983; reside na rua Luiz Cirne, 500, Centro, São José do Seridó-RN; é administrador da CIA do Boné]

MEDEIROS, Carlos Jorge de Araújo. Entrevista [São José do Seridó-RN, 09 set 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 02 jun 1989; reside na rua13 de

maio, 573, Liberdade, São José do Seridó-RN; é estudante de nível superior]

MEDEIROS, Gilbervan Silva. Entrevista [São José do Seridó-RN, 09 set 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 19 ago 1989; reside Rua Manoel Sabino, 73, Centro, São José do Seidó-RN; é estudante de nível superior]

MEDEIROS, Helton Gabriel de. Entrevista [São José do Seridó-RN, 09 set 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 19 ago 1989; reside em, Natal-RN; é estudante de nível superior]

MEDEIROS, Melquides José de Oliveira. Entrevista [São José do Seridó-RN, 05 out 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado; nasceu em 26 fev 1990; reside na Rua Ludgero Alves da Costa, 93, Bairro Nova Bonita, São José do Seridó-RN; é estudante de nível superior]

PEREIRA, Sósteney Dantas. Entrevista [São José do Seridó-RN, 03 set 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 5 ago 1987; reside na Avenida Capim Macio, 17, Natal-RN; é estudante de nível superior]

RIBEIRO JÙNIOR, Kericles Alves. Entrevista [São José do Seridó-RN, 13 set 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013.

[Dados do entrevistado: nasceu em 27 nov 1992; reside na rua NATAL-RN; é estudante de nível superior]

RODRIGUES, Judas Tadeu Nunes. Entrevista [São José do Seridó-RN, 10 ago 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 21 jun 1959; reside na rua Manoel Thedoro, n°501, Centro, São José do Seridó-RN; exerce a profissão de autônomo]

SANTOS, Joanilson Francisco. Entrevista [São José do Seridó-RN, 17 ago 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 7 ag 1983; reside em Barra Nova, Caicó-RN; é estudante de nível superior]

SILVA, Breno José da. Entrevista [São José do Seridó-RN, 10 ago 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 13 set 1992; reside na rua Manoel Thedoro, n°117, Centro, São José do Seridó-RN; exerce a profissão de auxiliar de serviços gerais]

SILVA, Iago Rudsson Chianca e. Entrevista [São José do Seridó-RN, 10 ago 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 27 jan 1995; reside na rua Manoel Thedoro, n°501, Centro, São José do Seridó-RN; é estudante de nível técnico]

SILVA, Igsson Rauan Chianca e. Entrevista [São José do Seridó-RN, 10 ago 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados

do entrevistado: nasceu em 10 jul 1991; reside na rua Manoel Thedoro, n°501, Centro, São José do Seridó-RN; exerce a profissão coordenador na secretaria municipal de Educação]
SILVA, Márcio Luiz da. Entrevista [São José do Seridó-RN, 02 out 2013]. Entrevistador: Ítalo Ramon Chianca e Silva. **Caderno de Campo** [anotações pessoais]. Cruzeta: 2013. [Dados do entrevistado: nasceu em 26 nov 1987; reside na Avenida Coronel Estavam, 2269, Nossa Senhora do Nazaré, Natal-RN; trabalha de segurança]

NOTAS

[1] Doravante, utilizaremos o nome de *Júnior de Davi,* para designar o senhor David de Medeiros Júnior, que é como o mesmo é conhecido, popularmente, em São José do Seridó. Optamos, neste trabalho, por utilizar os nomes pelos quais os ex donos de locadoras são conhecidos popularmente. Seus nomes completos serão listados ao final, no item *Fontes*.

[2] João Rafael da Costa, residente em Natal-RN.

[3] Jorge de Medeiros Dantas, residente em Acari-RN.

[4] Francisco Lopes da Silva, residente em São José do Seridó-RN.

[5] Raquel Marcelina de Medeiros, que residiu em São José do Seridó-RN (*in memorian*).

[6] Francisco Antônio da Silva, residente em São José do Seridó-RN.

[7] Judas Tadeu Nunes Rodrigues, residente em São José do Seridó-RN.

[8] Eliel Freitas de Medeiros, residente em São José do Seridó-RN.

[9] Roberto Cirne da Silva, residente em Cruzeta-RN.

[10] Fernando Rodrigues Medeiros, residente em São José do Seridó-RN.

[11] Referimo-nos, neste ponto, aos contatos informais que mantivemos com ex-frequentadores e ex-donos de locadoras de videogames, através de conversas, seja presencialmente, seja por meio virtual (através de e-mail e de redes sociais).

[12] A partir de agora, todas as expressões de caráter específico, ligadas ao universo dos games, estarão grafadas em ***negrito e itálico***. Isto quer dizer que o seu significado consta no Glossário, ao final deste trabalho.

[13] Trata-se, aqui, de dona Raquel Marcelino de Medeiros (1941-2011), cuja locadora era conhecida, na voz corrente, como *Locadora de Raquel.* Neste trabalho, pois, estaremos nos utilizando dessa denominação.

[14] Trata-se de um simpósio realizado anualmente, promovido pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e com o apoio da Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais (ABRAGAMES). Os anais desses eventos, dispostos no Portal <http://www.sbgames.org/>, contém importantes trabalhos acerca da temática dos jogos e da educação.

[15] Trata-se das **revistas Progames, Ação Games e Videogame.** Tais fontes serão discriminadas, ao fim do trabalho, no item *Fontes*.

[16] CHIANCA, Ítalo. [Sem título]. 10 set 2013. Postagem na rede social *Facebook*. [Conteúdo: "Estou elaborando um projeto sobre as Locadoras de VideoGames enquanto espaço de sociabilidade em São José do Seridó nos anos de 1990 a 2010 (...)"]. Disponível em: <https://www.facebook.com/italo.chianca>. Acesso em: 12 nov 2013.

[17] Segundo Eric Hobsbawm, tratando dessa temática, "A Guerra Fria entre EUA e URSS, que dominou o cenário internacional na segunda metade do Breve Século xx, foi um período que fez com que gerações inteiras se criassem à sombra de batalhas nucleares globais que, acreditava-se firmemente, poder estourar a qualquer momento, e devastar a humanidade. A peculiaridade da Guerra Fria era a de que, em termos objetivos, não existia perigo iminente de guerra mundial. Mais que isso: apesar da retórica apocalíptica de ambos os lados, mas sobretudo do lado americano, os governos das duas superpotências aceitaram a distribuição global de forças no fim da Segunda Guerra Mundial, que equivalia a um equilíbrio de poder desigual mas não contestado em sua essência. A URSS controlava uma parte do globo, ou sobre ela exercia predominante influência e não tentava ampliá-la com o uso de força militar. Os EUA exerciam controle e predominância sobre o resto do mundo capitalista, além do hemisfério norte e oceanos, assumindo o que restava da velha hegemonia imperial das antigas potências coloniais. Em troca, não intervinha na zona aceita de hegemonia soviética" (HOBWBAWM, 1995, p.223).

[18] Trata-se de uma instituição de pesquisa situada em Long Island, Nova Iorque, contendo instalações e conhecimentos que referem-se às perguntas mais interessantes e importantes do campo científico – desde a ciência básica até a aplicada –, como, por exemplo, o nascimento do universo e mesmo a tecnologia sustentável que se propõe para o futuro. ABOUT Brookhaven National

Laboratory. **Brookhaven National Laboratory.** Disponível em: < http://www.bnl.gov/about/>. Acesso em: 29 set 2013.

[19]A HISTÓRIA dos Videogames. **Uol Jogos.** Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>. Acesso em: 20 out. 2013.

[20] THE History of the videogame. Produção: Discovery Channel. Miami, EUA: Discovery Channel, 2009. 1 DVD (46 min), son., color. Legendado.

[21] A HISTÓRIA dos Videogames. **Uol Jogos.** Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>. Acesso em: 20 out. 2013.

[22] THE History of the videogame. Op. Cit.

[23] THE History of the videogame. Produção: Discovery Channel. Miami, EUA: Discovery Channel, 2009. 1 DVD (46 min), son., color. Legendado.

[24]**ATARIS Pong is Released. Times Illustred**. Disponível em: <http://timesillustrated.com/2012/11/29/ataris-pong-is-released/>. Acesso em: 19 out. 2013.

[25] No Brasil os Arcades são comumente chamados de fliperamas.

[26]A HISTÓRIA dos Videogames. **Uol Jogos.** Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>. Acesso em: 20 out. 2013.

[27] A ERA dos Videogames. Produção: Discovery Channel. Miami, EUA: Discovery Channel, 2008. 1 DVD (89 min), son., color. Dublado.

[28] THE History of the videogame. Produção: Discovery Channel. Miami, EUA: Discovery Channel, 2009. 1 DVD (46 min), son., color. Legendado.

[29] A ERA dos Videogames. Produção: Discovery Channel. Miami, EUA: Discovery Channel, 2008. 1 DVD (89 min), son., color. Dublado.

[30] A HISTÓRIA dos Videogames. **Uol Jogos.** Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>. Acesso em: 20 out. 2013.

[31]A HISTÓRIA dos Videogames. **Op. Cit.**

[32] A HISTÓRIA dos Videogames. **Uol Jogos.** Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>. Acesso em: 20 out. 2013.

[33] A HISTÓRIA dos Videogames. **Op. Cit.**

[34] A HISTÓRIA dos Videogames. **Uol Jogos.** Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>. Acesso em: 20 out. 2013.

[35] Antes do Famicom, a Nintendo já havia lançado algumas máquinas de jogos eletrônicos nos EUA e no Japão. A mais famosa delas era o jogo do *Jumpman,* no próprio país. Em território norte-americano o jogo foi rebatizado de *Donkey Kong* e o personagem principal agora foi rebatizado de *Mario.*

[36] A ERA dos Videogames. Produção: Discovery Channel. Miami, EUA: Discovery Channel, 2008. 1 DVD (89 min), son., color. Dublado. Durante as primeiras décadas da indústria dos jogos, os videogames sofriam alterações nos nomes de acordo com o interesse dos dois principais mercados, o japonês e o americano. Portanto, um videogame lançado do Japão dificilmente chegaria ao mercado americano com o mesmo designer e nome.

[37] Em um programa "Globo Repórter" exibido em Junho de 1991 na Rede Globo, o videogame é chamado de "o principal brinquedo das crianças da década de 1990". A FEBRE do videogame. **Globo Repórter.** Rio de Janeiro, Rede Globo de Televisão, [junho] de 2012. Programa de TV. Publicado no Canal do YoutubeBr Matheus Moreira em 01 dez 2011. Disponível em : <http://www.youtube.com/watch?v=l1aUmAnO64w>. Acesso em: 01 out. 2013.

[38]A venda de máquinas usadas e comercialização de peças eram alternativas no comércio de jogos na década de 1970. Ver, a respeito do assunto, o estudo de Tony Mott acerca dos videogames (MOTT, 2013).

[39] Segundo Lúcia Leão, em *Cartografias do Ciberespaço*, o nome "flipper" vem das alavancas usadas para controlar os jogos. Inicialmente apenas os jogos de pinball, porém, devido ao fato das máquinas de Arcade serem mais populares e encontradas em maior número, termo ganhou novo significado (LEÃO, 2004).

[40] THE History of the videogame. Produção: Discovery Channel. Miami, EUA: Discovery Channel, 2009. 1 DVD (46 min), son., color. Legendado.

[41] SPIR, Laupaku. **Free Spongebob Arcades Games.** Disponível em: <http://laupakuspir.oiran.org/free-spongebob-arcade-games.html>. Acesso em: 18 out. 2013

[42] THE History of the videogame. Produção: Discovery Channel. Miami, EUA: Discovery Channel, 2009. 1 DVD (46 min), son., color. Legendado.

[43] JORGE, Carlos. **Things think.** Disponível em: <http://thingsithinkarekindacool.com/tag/70s/>. Acesso em: 17 nov. 2013.

[44] JORGE, Carlos. **Op.Cit.**

[45] A ERA dos Videogames. Produção: Discovery Channel. Miami, EUA: Discovery Channel, 2008. 1 DVD (89 min), son., color. Dublado.

[46] A HISTÓRIA dos Videogames. **Uol Jogos**. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>. Acesso em: 20 out. 2013.

[47] JONHONSON, Jack. **First Blockbuster.** Disponível em: <http://www.history.com/this-day-in-history/first-blockbuster-store-opens>. Acesso em: 10 out. 2013.

[48] Conhecidas nos Estados Unidos como Videogame Rental Store ou Video rental Shop. JONHONSON, Jack. **First Blockbuster.** Disponível em:

<http://www.history.com/this-day-in-history/first-blockbuster-store-opens>. Acesso em: 10 out. 2013.

[49] Em março de 1982 foi introduzido um dispositivo legal na legislação dos Estados Unidos para dar aos detentores dos direitos autorais o direito exclusivo de autorizar a locação de vídeos pré-gravados, essencialmente permitido a locação e reprodução dos vídeos aos estúdios de cinema, para evitar locadoras de alugar filmes. JACKSON, Martin. **History of Industry.** Disponível em: <entmerch.org/press-room/industry-history.>. Acesso em: 25 set. 2013.

[50] LUP, San. **Rental History.** Disponível em: http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=1&cId=3146206.>. Acesso em: 23 out. 2013.

[51] **Blockbuster**. **Wikimedia.** Disponível em: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9f/Blockbuster2.JPG>. Acesso em: 6 nov. 2013.

[52] JONHONSON, Jack. **Op. Cit**.

[53] COOKE, Data. **Blockbuster History.** Disponível em: <http://www.fundinguniverse.com/company-histories/blockbuster-inc-history/>. Acesso em: 9 nov. 2013.

[54] JONHONSON, Jack. **First Blockbuster.** Disponível em: <http://www.history.com/this-day-in-history/first-blockbuster-store-opens>. Acesso em: 10 out. 2013.history/first-blockbuster-store-opens. Acesso em Set. de 2013.

[55] Em entrevista cedida em 29 de Set. de 2013, Judas Tadeu cita já existirem pessoas que alugavam o Atari em suas residências e posteriormente, com o sucesso do negócio, abriram pequenas lojas para facilitar o comércio de venda e aluguel.

[56] COOKE, Data. **Op.Cit.**

[57] Assim como nos EUA, muitas lojas de aluguel de fitas VHS começaram a alugar cartuchos de videogames em seus estabelecimentos, aproveitando o

mesmo espaço já estabelecido de comércio de aluguel de filmes para dar início a este novo ramo voltado aos videogames.

[58] Quanto mais próximo do lançamento mundial o jogo chegasse à loja, mais ela seria respeitada e conceituada, além de vender muito mais com as primeiras remessas de cartuchos.

[59] As impressões sobre a cidade contidas nesse texto e nos parágrafos subsequentes são oriundas do próprio autor do trabalho, natural de São José do Seridó que, vivenciou os acontecimentos do período estudado.

[60] Em São José do Seridó alguns desses espaços ainda encontram-se em funcionamento, como é o caso do Shangrilla Club, do Restaurante de Jorge e dos bares de Tiquinho e "Enxuga rato".

[61] Para a produção deste capítulo, foram cotejadas informações provenientes das postagens na rede social *Facebook,* dos questionários respondidos através de *Formulário On Line* no Google Drive, das entrevistas e, também, das vivências do autor deste trabalho. Trata-se, assim, de uma descrição das principais locadoras, seu surgimento, transformações e relação com os jogadores da cidade.

[62] Baseamo-nos, aqui, na observação de locadoras constantes em REVISTA PROGAMES. São Paulo: Escala, ano 1, n. 1, 1993.

[63] A maioria dos donos de locadoras em São José do Seridó eram conhecidos pelo seu bom trato com os clientes e pelo jeito extrovertido com que lidavam as relações comerciais ligadas ao universo dos games.

[64] Interessante ressaltar que compravam os álbuns e figurinhas não somente os usuários das locadoras. Muitos jovens, independentemente de jogarem em videogames, procuravam tais espaços apenas na intenção de comprá-las.

[65] O conceito de *globalização* está sendo tomado de empréstimo, aqui, de Zygmunt Bauman, para quem o termo é recorrente na ordem do dia da contemporaneidade, tornando-se palavra *da moda*, responsável por "responder" várias a questões da vida moderna – sendo, por isso, considerada um processo irremediável de movimento, mudança e aproximação entre todos os seres

humanos da mesma forma, uniformizando negócios, finanças, comércio e fluxo de informação, colocando em movimento os espaços (BAUMAN, 1999).

[66] O senhor Toinho, durante o diálogo que manteve conosco, fez questão de frisar o bom coração de sua tia, a senhora Raquel, que não mediu esforços para sua felicidade, mostrando uma imensa gratidão pelas oportunidades que lhes foram dadas.

[67] Na entrevista que fizemos com o senhor Toinho, o mesmo lembrou que sua tia Raquel havia comentado sobre como o negócio estava crescendo rapidamente e que precisava fazer mudanças na locadora para que a mesma acompanhasse as necessidades e exigências dos jogadores.

[68] Em uma das paredes mais distante da entrada, estavam as caixas dos jogos de SNES. Essas ficavam expostas em fileiras, servindo de vitrine para os clientes escolherem qual jogo iriam utilizar na jogatina.

[69] Está lista de espera ficava no canto da folha onde eram anotados os horários de entrada e saída do jogador. A ordem de chegada era obedecida como critério para a lista de espera.

[70] Fato curioso a ser relatado é que, quando alguém entrava no estabelecimento, o senhor Toinho fazia questão de recepcioná-lo com uma piada ou com brincadeiras de descontração (SILVA, 2013a).

[71] O horário de funcionamento da locadora de Toinho pode ser aplicado como padrão as outras locadoras da cidade, com apenas uma ressalva, o horário de encerramento da atividades, pois, nas outras locadoras, costumava-se fechar as portas as 22 horas.

[72] Segundo o senhor Toinho, um rapaz de Macaíba era o responsável por trazer novos jogos e consoles para sua locadora. Este costumava passar vendendo nos finais de semana, trazendo novidades e os pedidos feitos na visita anterior (SILVA, 2013a).

[73] A sinuca e o totó receberam apenas manutenção, pois já existiam no tempo em que a senhora Raquel tomava conta da locadora.

[74] O senhor Tadeu nos conta que, muito pequeno, com dez anos, tentava transformar pequenos bonecos de papel feitos por ele mesmo em espécies de desenhos animados. Ele os colocava dentro de uma caixa de papelão, pendurados por um suporte de madeira e os iluminava com uma luz para que parecessem estar animados. Essa brincadeira teria sido a primeira tentativa de brincar com algo interativo, que só seria concretizado, segundo ele, um pouco mais tarde, com os videogames (RODRIGUES, 2013).

[75] O acervo de jogos, entre Super Nintendo e Mega Drive, contava com mais de 600 títulos, sendo suficiente para abastecer locadoras, inclusive de cidades vizinhas, segundo o próprio senhor Tadeu (RODRIGUES, 2013).

[76] O Nintendo 64 pouco foi utilizado na locadora, pois o senhor Joanilson Santos, um de nossos entrevistados, o comprou logo nos primeiros dias de sua chegada à cidade.

[77] Esses fatores fizeram com que muitos jovens dessa geração acabassem deixando completamente de lado os livros, optando radicalmente por esta única forma de aventurar-se em outros mundos através dos jogos eletrônicos. Tal fato contribuiu diretamente para a falta de hábitos de leitura cotidianos, porém, devido aos jogos serem totalmente em inglês, muitos jovens desenvolveram a facilidade de comunicação funcional nessa nova língua.

[78] O uso de palavrões era combatido com rigidez pelos donos de locadora. Sempre que alguém mais entusiasmado cometia a imprudência era rapidamente advertido. Havia até cartazes dentro da locadora proibindo o uso de palavras de baixo calão.

[79] A escolha de reunir a turma nesse banco de madeira, ao lado da locadora, era pelo fato do espaço físico do lugar sem bem pequeno e, caso ficassem dentro da locadora, interromperiam a passagem de pessoas.

[80] Ver, a exemplo, o caso do senhor Tadeu, que possuiu, antes de chegar em São José do Seridó, uma locadora em Cajazeiras, a qual iniciou sem o concurso da difusão dos modelos de revistas, como analisamos no segundo capítulo.

[81] REVISTA PROGAMES. Ano 1, nº 2. Editora Escala. 1993

[82] Segundo o senhor Tadeu, sua tentativa inicial, no começo da década de 1990, em montar uma locadora com máquinas do modelo de fliperamas não deu certo, pois os jogadores já haviam se acostumado com os consoles de mesa das locadoras da senhora Raquel, do senhor Jorge e do senhor Júnior de Davi (RODRIGUES, 2013a).

[83] Em *A escola faz as juventudes*, Juarez Dayrell, constata a existência do que ele chama de "uma nova condição juvenil no Brasil", onde o jovem que chegas às escolas, na sua diversidade, apresenta características, práticas sociais e um universo simbólico próprio que o diferenciam e muito das gerações anteriores. Assim, os jogos eletrônicos, veem a fazer parte desse novo universo simbólico juvenil, caraterizado pela dinamicidade e interação, tão caras a este público (DAYRELL, 2007, p. 17)

[84] No Brasil, espaços de cultura, lazer e diversão são comuns, principalmente em grandes cidades retrabalhadas pela lógica do consumo. Shoppings, campos de futebol, cinemas, teatros e bibliotecas fazem parte do cenário cotidiano da cidade grande, porém, quando direcionamos nosso olhar para o interior, esses espaços são em número muito menor, quando não são completamente inexistentes (ZANOLLA, 2010).

[85] Sobre a constituição de novos espaços de sociabilidade na condição juvenil, Dayrell, afirma que a constituição destes interfere diretamente nas instituições tradicionalmente responsáveis pela socialização das novas gerações, como a família ou a escola, apontando a existência de novos processos (DAYRELL, 2007).

[86] Segundo Juarez Dayrell, a sociabilidade é a centralidade dessa dimensão que se desenvolve nos grupos de crianças e/ou jovens com idades e gostos semelhantes, preferencialmente, nos espaços e tempos do lazer e da diversão, mas, também, presentes nos espaços institucionais como a escola (DAYRELL, 2007, p. 11).

[87] A relação com o tempo e o espaço será determinante para o desenvolvimento da condição juvenil e, consequentemente, da sociabilidade. As diferentes condições do jovem são, para Daryrell, influenciadas pelo espaço onde são construídas (DAYRRELL, 2007). O convívio na locadora entre os jovens da cidade de São José do Seridó, em nossa análise, passa a ter sentidos próprios,

transformando-se em lugar, o espaço do fluir da vida, do vivido, sendo o suporte e a mediação das relações sociais, investidos de sentidos próprios, além de ser a ancoragem da memória, tanto individual quanto coletiva.

[88] Para se compreender melhor os sentidos do próprio tempo da juventude nas sociedades, é preciso, segundo Brenner, investigar a dinâmica da
ocupação do tempo livre dos jovens, pois a dinâmica sociocultural da vida juvenil expressa, em grande medida, a realidade efetiva das coisas que organizam a vida dos jovens nas culturas vividas no lazer. BRENNER, Ana Karina. Juventude brasileira: culturas do lazer e do tempo livre. 2007

[89] Ana Karina Brenner, tratando do assunto, enuncia que na prática do lazer, os indivíduos buscam realizar atividades que proporcionem formas agradáveis de excitação, expressão e realização individual, permitindo uma fuga temporária da rotina cotidiana e gerando tensões emocionais agradáveis e de formas descomprometidas de integração social (BRENNER, 2007).

[90] BLAST, Nintendo. **Nintendo x Sega**: Uma guerra de gigantes. Disponível em: <http://www.nintendoblast.com.br/guerradosvideogames.>. Acesso em: 25 out. 2013.

[91] Trata-se, aqui, da rememoração das vivências do autor deste trabalho, que confundem-se, no decorrer dos capítulos, com o seu próprio objeto de estudo.

[92] É preciso ressaltar que outro lugar de sociabilidades comum nos territórios urbanos, a locadora de filmes em VHS e DVD, pouco a pouco ia, também, entrando em desuso, em função da pirataria e consequente popularização dos títulos de películas, bem como, em razão da oferta de serviços on line para se ter acesso a filmes.

[93] O preço dos consoles ficou mais acessível no início da década de 2000, quando os primeiros são-joseenses com melhores condições financeiras começaram a comprar seus próprios consoles. Primeiramente, passou a se comprar o Super Nintendo, pois este já estava ultrapassado e não era mais fabricado, levando a uma queda de preço que facilitou a compra do aparelho. Contudo, o recém-lançado console da Sony, o Play Station, já possuía espaço nas residências de alguns moradores da cidade, como é o caso do jovem Erick Vinícius Araújo, filho do senhor Evaldo Araújo (conhecido, popularmente,

como Evaldo do Correio), que, em 2003, foi um dos primeiros a comprar um console de mesa doméstico na cidade. Aqueles que mais jogavam nas locadoras passaram a investir na compra dos próprios videogames, saindo do convívio das locadoras e permanecendo mais tempo em casa, conseguindo os jogos a preços baixos.

[94] "No Brasil, a primeira grande rede de lan houses foi a Monkey Paulista, que teve sua primeira unidade inaugurada em 1998 pelo empresário Sunami Chun (brasileiro, mas com ascendência asiática). Disposto a trazer o conceito para as terras tupiniquins, o executivo adotou jovens de classe média alta como público-alvo e conseguiu abrir cerca de 50 filiais ao redor de todo o território nacional." SOUZA, Ramon de. Lan houses: um mercado em declínio ou em transformação? **Tecmundo.** São Paulo: [s.n.], set 2012. Disponível em: http://www.tecmundo.com.br/brasil/44392-lan-houses-um-mercado-em-declinio-ou-em-transformacao-.htm. Acesso em: 12 nov 2013.

[95] O funcionando das lan houses possuía sistema semelhante ao dos videogames: se pagava por minuto utilizado no computador, seja navegando na internet ou mesmo jogando online.

[96] Atualmente, em São José do Seridó, uma única lan house ainda resiste ao fracasso do negócio. Em uma pequena parte de sua área física, bem no canto, dois videogames Playstation 2 ainda funcionam para o público, porém, são praticamente "decoração", já que poucos são os que ainda jogam e usam o espaço como ponto de encontro.

[97] Tratando das crianças e jovens da era pós-locadoras, o senhor Tadeu se expressou da seguinte maneira: "parecem não entender as responsabilidades nem a importância do convívio social. Não falo todos, mais os jovens que cresceram sem o convívio dentro das locadoras são completamente diferentes daqueles meninos que eu vi crescer e que hoje são homens de respeito. O que será que esses meninos de hoje serão amanhã?" (RODRIGUES, 2013)

[98] Trata-se dos seguintes consoles: ***PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One*** e ***WiiU.***

[99] Os jogos dessa nova geração possuem, entre suas principais funcionalidades, as partidas online, onde jogadores do mundo todo podem se enfrentar através da interação com a internet nos próprios consoles.

SOBRE O AUTOR

ÍTALO RAMON CHIANCA E SILVA é historiador com as habilitações de licenciado (2010), bacharel (2013), especialista em História do Brasil (2012) pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte e aluno da pós-graduação em Literatura e Ensino pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. Atua como professor de História no município de São José do Seridó/RN. Nas horas vagas está escrevendo para o site GameBlast e para a revista Nintendo Blast. É um apaixonado por videogames, música, futebol, tecnologia e educação. Pode ser encontrado no facebook (facebook.com/italochianca) ou no site nitendoblast.com.